XBOX360 • PLAYSTATION3 • NINTENDO WII • PS VITA • PSP • 3DS • DS

KONZOL magazin

a videojáték

www.konzol.eu

799 Ft

2012. SZEPT. III. évf. 8. szám

ISSN 2061-8808

25. szám





LittleBigPlanet.PlayStation.hu
7
www.pegi.info
Játssz a hirdetéssel!
PSVITA
PlayStation Network
Only On PlayStation
LittleBIG Planet
SONY
Kóstolj bele a magával ragadó varázslatos játékba! LittleBigPlanet™ PlayStation®Vita – már a boltokban!
Töltsd le Zappar-t az App Store-ból vagy az Android Marketplace-ről és keltsd életre Sackboy™-t a LittleBigPlanet™ mini-játékok segítségével!
VIGYÁZZ
KÉSZ
RAJT
1. Töltsd le a Zappar nevű alkalmazast az okostelefonod app store-jából – ingyenesen!
2. Fordítsd a kamerád a LittleBigPlanet™ PS Vita szoftvertokra!
3. Kattints rá és figyeld Sackboy™-t amint akcióba lendül!
PSVITA
PlayStation Vita
SONY
make.believe

Az éhezők vi… diadala

A percek óráknak, a napok hónapoknak, a hónapok éveknek tűnnek. Sorra veszed le a polcról a régebben már végigjátszott, vagy éppen félbehagyott címeket, illetve azon kapod magad, hogy már hetek óta valamelyik többjátékos móddal bíró kedvenced pörög a gépben… *és nincs semmi új, semmi izgalmas, semmi minőségi megjelenés*. Gondolom, ismerős az érzés. Az, amikor nézed a heti listát, de egy címet sem találsz rajta, ami érdekelne, vagy rosszabb esetben a lista üres – *semmi sem jön*.

Igen, természetesen a nyári uborkaszezonról beszélek, ami minden gamer legrosszabb időszakát jelenti, még akkor is, amikor sorra kezdődnek a fesztiválok, a haverok meg naponta hívogatnak, hogy ugorj le valamelyik kiszáradóban lévő tavunkhoz, hogy kicsit kirúgj a hámból.

Mert játszani a nyári szünetben is lehet, max többet vagy a szabadban, kivéve akkor, mikor a hőmérő is sikítva szalad az árnyékba, mert annyira veszélyes a hőség.

De szerencsére ezen időszaknak úgy egy évre vége van. Ennek az előszelét bizonyította a legjobbkor megjelenő hármas, a Sleeping Dogs (ami nálunk mondjuk csúszott egy keveset egy kicsit durva baki miatt), Transformers, Darksiders II alkotta trió. Minőségi cuccok, amelyek ugyan nem a legfrissebbek a magazin megjelenésekor, *de írnunk kellett róluk, annyira jók*. Innentől pedig nincs megállás. Az ősz és a tél a slágerjátékokról fog szólni, a pénztárcánk zokogása mellett. *Ez az éhező gamerek diadala az uborkaszezon felett* – a minőségi szórakoztatás ideje.

Mi kihoztuk magunkból a maximumot. Ami megjelent, azt kipróbáltuk és kiveséztük, sőt itt a Vitára megjelenő LBP, amit az országban szerintem elsőként tesztelhettünk le (három nappal a nyomdába vonulás előtt – kösz, Rolmi), vagy ott az Anarchy Reigns, ami Japánban már kapható, de nálunk még egy jó darabig nem kerülhet a boltok polcaira. *Információ*, ez az, amit nyújtani tudunk. Mindenről, ami érdekelhet.

Aktuális számunk emellett nem csak egy új szezon kezdetét jelenti, elvégre a 25. Konzol a visszatérések magazinja. Újra köztünk van Hpeti, akit már az év elején is megkörnyékeztünk, csak akkor még nem volt alkalmas az időpont – most örömmel tért vissza hozzánk, így a sportjátékok a legjobb kezekbe kerültek.

Emellett pedig én is visszaültem az éppen csak kihűlőben lévő székembe – bár szeretnék nagy sztorikkal előállni, a dolog nagyon egyszerű: Morvay Petivel kölcsönösen kerestük egymást, az újra felajánlott pozíciót pedig nem utasíthattam vissza, sőt köszönettel elfogadtam, hiszen mi másra vágyhattam volna, mint arra, hogy ismét az egyik legfontosabb hobbimmal foglalkozó magazin felett bábáskodjak?

Velem együtt visszatért a Különvéleményezés intézménye is, ami talán tovább könnyíti a tesztjeinkre hagyatkozó vásárlásokat, illetve újra van alternatív címlapunk, nem mellesleg bevezettünk pár közösségépítő opciót is, amikről szintén ebben a számban olvashatsz (lapozz a magazin legvégére).

Ezeken kívül minden maradt a régiben: gárdánk állandónak mondható egy ideje, ahogy rovataink is folytatódnak (a Retro ezúttal sajnos kimaradt, de ez egyedi alkalom – ellensúlyozásként ebben az évben is ellátogattunk a Gamescomra, hogy minden újdonságról értesülhess), íróink pedig ismét kitettek magukért. JediEco beleásta magát a legismertebb babona eredettörténetébe, eszgé művelődésre késztet, Gyuricza Peti rajzfilmezik, Krisz autózik, Szasa kibeszél, Dzsek hírezik, a többiek meg úgy tesztelték a kapott anyagokat, mint a kisangyalok – teljes az egyetértés, maximális a lelkesedés.

Remélem, oldalainkon sikerül ebből a hangulatból átadni egy keveset, és amikor éppen nem valamelyik újdonsült kedvencedet nyüstölöd, az elejétől a végéig elolvasod az összes cikkünket. Sok időd nem lesz, szóval vesd bele magad a betűtengerbe, hiszen mint mondtam, innentől nincs megállás, jönnek a jobbnál jobb címek, mi pedig nem várunk újabb két hónapot, avagy októberben ugyanebben a tájban ismét számíthatsz ránk. Mert ugye akkor is velünk tartasz? Hidd el, megéri.

Böjtös Gábor





HÍREK-ÉRDEKESSÉGEK

BEMUTATÓ

TESZTJEINK







Vitatkoznál velünk?
Hozzá szólnál a véleményünkhöz?
MEGTEHEHETED! www.konzol.eu





ROVATAINK



Azok a csodálatos nők és férfiak

Ahogy már megszokhattátok, „mindent a szemnek, semmit a kéznek" rovatunk ismét egy gyönyörűséggel kápráztat el benneteket.

Több okból is szerethetjük a Devil May Cry-sorozatot: nagyszerű történet, tökös főhős, kecses játékmenet és persze nem utolsó sorban ott vannak a csajok is. Elég csak Trish-re, Lady-re, vagy Luciára gondolnunk: mindhárman igazi egyéniségek – titokzatosak, kemények, ráadásul rettenetesen dögösek is.
A franchise rebootja kapcsán az utóbbi időben rengeteg kép- és videoanyag látott napvilágot: éppen ezért esett a választásunk ebben a hónapban a Devil May Cry-széria karaktereire. Arról sajnos még nincs információnk, hogy a DmC-ben kiket láthatunk viszont a régi érából, de mi megelőlegezzük Lady visszatérését: a lenti képen WindoftheStars (DeviantArt felhasználó) saját készítésű cosplay kosztümében tündököl, amit saját bevallása szerint valamivel kevesebb mint egy év alatt készített el. Hát nem édes a kicsike?





Mass Effect anime érkezik

A „kissé" nagy port kavart harmadik epizód ellenére is dübörög a BioWare akció-RPG-jének szekere: a nemrégiben megjelent single player DLC mellett hamarosan egész estés anime is érkezik a Mass Effect univerzum világából.

Az anime főszereplője (a „benga") James Vega lesz, történetileg pedig valahol a Mass Effect második és harmadik része között járunk majd: Vega legfelsőbb utasításra, titkos küldetésre indul csapatával, a Special Forces-zal, hogy megsemmisítsék a Collectorokat.
A filmet a BioWare és a Production I.G (Innocence, Kill Bill: Vol.1, BLOOD-C: The Last Dark) készíti közösen. A DVD-n és Blu-rayen is kiadásra kerülő Paragon Lost alcímet viselő anime az eredeti, november 13-ai megjelenés helyett december 28-án kerül a boltok polcaira: reméljük, nem csúsztatják tovább, és egyszer importot is kapunk belőle kishazánkba.



Touchpadet a Halonak!

Don Mattrick szerint a Halo 4 nagyban kihasználja majd a Microsoft új tablet masinériáját, a Surface-t. Milyen formában? Nos, a legfontosabb információt nem árulta el az úriember…

Ám mégis érdemes elgondolkozni azon, vajon miért pont most állt elő a „srác" ezzel a bejelentéssel?
Az E3-on ugyebár megtudtuk, hogy a SmartGlass alkalmazás az összes 2012 ősze után megjelenő Microsoft Studios játékhoz használható lesz: második kijelző az extra információk eléréséhez? Emlékeztek még a Gamecube-GBA kooperációra? Most pedig itt ez a Surface… lehet, hogy a Microsoft megirigyelte a Wii U újítását?
Talán… a hivatalos információkig csupán találgathatunk: lehet, hogy a Halo 4 extrája kimerül majd abban, hogy Cortana a tableten fog sipákolni nekünk, vagy esetleg azon a pár plusz colon látjuk majd a felszereléseinket és a térképet? Idővel minden kiderül.



A tudás Kinect

Míg a játékos közösség boldogan ugrabugrál a Dance Centrallal, a Princeton egyetemen a sáskák viselkedését tanulmányozzák a Kinect segítségével.

Iain Couzin ökológus egy véletlen felfedezésnek köszönhetően rájött, hogy a szaharai sáskák élelem hiányában a raj tagjait is képesek felfalni: Couzin az egyén és a csoport egymásra gyakorolt hatását vizsgálja a Microsoft mozgásérzékelős kamerájával.
A tudós szerint a Kinect tökéletes eszköz a nagyobb mennyiségű adat befogadására és feldolgozására, így hatalmas segítséget jelent munkájában.
Már nem először számolunk be nektek a Kinect videojátékon kívüli felhasználásáról: elméleti szakemberek, tudósok, orvosok használják a kütyüt olyan területeken, amikről legmerészebb fantáziánkban sem álmodtunk volna. Mindezek tudatában felmerül a kérdés: az Xboxhoz miért butított változat készült a szerkezetből?



Fallout 3 – szebb mint valaha

Hála a lelkes moddereknek, olyan fényesen tündököl a Fallout 3 világa, amilyennek még sohasem láthattuk.
Köszönhető ez többek között a játékot hajtó motor flexibilitásának és a hobbi-programozók kitartó munkájának: hölgyeim és uraim, ilyen lenne a Fallout 3 a következő generációs konzolon!

Az álleejtősen szép screenshotokra Anthemios Flickr galériájában akadtunk rá, és mit ne mondjunk: elakadt a lélegzetünk. A képek önmagukért beszélnek, kis túlzással minden fűszál (már amelyik megmaradt a kataklizma után a XXII. században) önálló életet él.

A mod azon túl, hogy hi-res textúrákkal operál, új karaktermodellekkel is dolgozik. Ráadásul az ENB Series-zel a Bethesda poszt-apokaliptikus RPG-jén túlmenően a Skyrimhez és a GTA IV-hez is kínál „next-gen patcheket".
Ha valóban ilyen látványvilág vár minket a következő generációban, a külcsínre sokat adó játékosoknak nem lesz okuk a panaszra.







Dark Souls – easy mód?



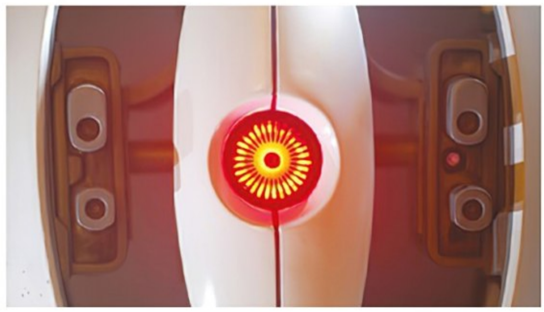
A brutális nehézsége miatt híressé és egyben hírhedtté vált játékot megalkotó úriember, Hidetaka Miyazaki könnyítene a játékmeneten.

Miyazaki nemrégiben úgy nyilatkozott, komolyan elgondolkoztak azon, hogy érdemes lenne egy „easy" nehézségi szinttel is megtoldani a Dark Souls-t annak érdekében, hogy azon játékosok is örömüket leljék a szoftverben, akiknek eddig túl nagy kihívást jelentett a stuff.
„Semmit sem szeretnék elvenni a programból. Én még mindig úgy gondolom, hogy a játékosoknak szükségük van a kihívásokra, az akadályokra, ugyanis azok legyőzése adhatja meg az igazán katartikus érzést, semmi más."
Ami igaz, az igaz: a „készülj a halálra" jeligével reklámozott Dark Souls nem éppen egy könnyed, vasárnap délutáni szórakozás.
A szoftverben jóformán minden lépésünkkel közelebb kerülünk a halálhoz, ám a rajongók épp emiatt bálványozzák a játékot.

(El… a... kezekkel… a… játéktól! – A szerk)

A Valve betör a hardver-piacra

Elcsíptünk egy álláshirdetést, amelyet a Valve dobott fel az apróra: olyan kreatív munkatársakat keresnek, akik úgy érzik, képesek változást hozni az immáron beszürkült számítástechnikai piacra.



Már elképzelésük is van a srácoknak arról, miképpen kellene elmozdítani az évek óta stagnáló ipart: szerintük az egér-billentyűzet kombináció már rég elavult beviteli periféria, ahogyan a monitor is őskövület.
Az általuk csak Steam Box-ként emlegetett projekt a számítógépek, a konzolok, illetve a Steam rendszer legjobb összetevőit gyúrná egybe, olyan innovációs megoldásokkal, amikre ezelőtt még nem igazán volt példa. Magunk sem tudjuk, hogy pletykaként, vagy rossz tréfaként kezeljük a hírt, mindenesetre az álláshirdetés valóban megjelent és a projekt létezését a Valve is megerősítette.
Személyes megjegyzés: skacok, amint elkészül az első portal-gun, nekem szóljatok először.



Kirby-lufik!

Világrekord kísérlet a PAX-on: Kirby huszadik születésnapjának alkalmából a lelkes rajongók rózsaszín felsőben gyűltek össze, hogy kissé őrült módon köszöntsék fel az ikonikus hőst.

Az idei évben egyszerre ötszázharminchatan fújtak a rágójukból Kirby-lufit, s ezzel új rekordot állítottak fel az egyidejű rágógumi fújásban is: a megmozdulás és az eredmény természetesen szerepelni fog a következő kiadású Guinness Rekordok Könyvében. Azon túl, hogy Kirby húsz éves lett, a rajongók ezzel köszönték meg a készítőknek azt is, hogy szeptember 16-án boltokba került a Kirby's Dream Collection (Wii), amely hat játékot, soundtrack lemezt és kiskönyvet is tartalmaz a rózsaszín finomság életéről.
Hasonló kísérletre egyébként már két évvel ezelőtt is sor került: a Kirkwood Community College-nál háromszáznégyen fújták a magukét.

Dzsek



Final Fantasy Versus XIII A világgal szemben álló harcos

Mint derült égből a villámcsapás **– így hatott rám Peti levele, amikor rám bízta az Érdekességek rovatot az előző lapszámban.**
Őszintén szólva hirtelen azt sem tudtam, milyen témát húzzak elő a tarsolyomból, így néhány napra félretettem ezen oldalak üres papírjait és figyelmemet inkább a hírek gyűjtésére összpontosítottam. Akkor akadtam rá a Mass Effect 3 Extended Cut DLC-jének megjelenésére, illetve a hozzá kapcsolódó, megszámlálhatatlanul sok kommentárra.
Úgy éreztem, jó téma lehet a Bioware híres – és immáron hírhedt – sorozatának lezárása körüli kálvária megvizsgálása, s miután a Főnök is áldását adta rá, billentyűzetet ragadtam.

Most, hogy ismét nálam landolt a cikkírás joga, már célirányosan kerestem az aktuálisan nagy port kavart bréking nyúzt: igazság szerint nem is kellett sokáig kutakodnom.

Évek óta készül… nagyon régóta követjük nyomon a körülötte folyó eseményeket, s közben már elképzelhetetlen magasságokba emeltük a hozzá fűzött elvárásainkat.
Pedig néhány CGI villantáson, gameplay-ként beállított videón, körülbelül másféltucat képen és pár infómorzsán kívül semmit sem tudunk a több mint hat éve fejlesztés alatt álló Final Fantasy Versus XIII-ról.
Mégis úgy vártunk rá a „Nagy Hírig" – amit konkrétan a mai napig sem erősítettek vagy cáfoltak meg –, mint a Messiásra.

Ez a legenda 2006. május 6-án kezdődött: vagyis a bejelentés napján. Azóta kis túlzással már a fűt, a fát, sőt a bokrot is megígérték nekünk. PS3-exkluzivitásról, megjelenési dátumokról, később multiplatformosodásról és végső fázisba lépő munkafolyamatról olvashattunk, majd rövid ideig csendesség köszöntött a szoftverre… a vihar előtti csend. Ami pedig ezután jött, az a pre-produkciós állapot, a teljes gőzerővel folyó munkálatok, és végül a fejlesztés leállítása. Hogyan és miért juthatott el idáig a Versus XIII?

Ma ez a kérdés foglalkoztatja a gamertársadalmat, ám mielőtt kitárgyalnánk, engedjétek meg, hogy tiszta vizet öntsek a képzeletbeli pohárba, és pár karaktert szenteljek magára a játékra is: arra, hogy milyen program szeretne lenni a következő(?) Final Fantasy.

A Versus XIII – ahogyan az FF XIII, XIII-2 és a Type-0 – a *Fabula Nova Crystallis* kompilációjából merít: bár világa ugyanarra a mitológiára épít, története, karakterei, játékmenete és nem utolsó sorban vizuális dizájnja teljesen eltér az említett címektől. Utóbbi talán a készülő szoftver legfontosabb egyedisége is egyben: Tetsuya Nomuranak, a Versus XIII direktorának álma egy olyan világ felépítése volt, amely a miénkhez hasonló, konfliktusai pedig egyfajta görbe tükörként mutatnák történelmünket.
A Versus XIII hősei éppen emiatt sokkal reálisabbak lehetnének, mint az előző epizódok anime archetípusai: Nomura szerint a nyugati játékosok számára az azonosulás így könnyebb és gördülékenyebb lenne.

S kik ezek a hősök? A koncepció szerint a sztori fókuszpontjában egy Noctis Lucis Caelum nevű figura áll: ő annak a dinasztiának a hercege, amely az utolsó kristályt őrző városállamot uralja. A történet bonyodalmát – természetesen – a kristály eltűnése adja: ez a Versus XIII globális konfliktusának katalizátora. Mivel a játék univerzumában ez a jókora bűvös kavics az utolsó ismert erőforrás, megszerzése minden nemzet számára az első helyre ugrik az „elsődleges napirendi pontok" kezdetű pergamenen.
A világot felégető háború Noctis Lucis Caelumot és leghűségesebb barátait is érzékenyen érintik, ezért a bátor harcosok útra kelnek, hogy visszaszerezzék a kristályt…

Maga a kaland egy szabadon bejárható, hatalmas és nyitott világba kalauzolna el bennünket: a környezet sandbox jellegű és a fejlesztők elmondása szerint méretes, utazásainkat járművek (léghajó, chocobók és autók) teszik kényelmesebbé és gyorsabbá…









mindezt töltőképernyők nélkül. Ennek kapcsán 2011 júliusában Tetsuya Nomura külön kiemelte, hogy a Versus XIII-al megszakítás nélküli élményt kívánnak adni a rajongóknak: *„A program teljesen mellőzi a külön betöltött harci térképeket. Minden valós időben fog zajlani, a harcok, a tárgyhasználat, de még a beszélgetések is. Elvétve találkozunk majd random jellegű csatákkal, és ami a legfontosabb, a CGI-animációkat sem erőltetjük. Természetesen lesznek FMV videók is a játékban, de sokkal kevesebb, mint eddig bármikor. Helyettük úgynevezett Real Time Eventekkel szeretnénk folyamatosan fenntartani a kapcsolatot a játékos és a főszereplő között. Például egy visszaemlékezés kapcsán: miközben Noctis az édesapjával társalog, first person nézetben bejárhatjuk majd a fekete-fehér jelenet környezetét(…) de ne értsék félre, a Real Time Event nem csupán hatásvadász kellék – fontos események közben is lehetősége lesz a játékosnak arra, hogy elsétáljon onnan, vagy erőszakosan félbeszakítson egy beszélgetést(...)"*

Csodálkozunk, hogy ilyen információk és ígéretek után rajongók milliói várják a Final Fantasy Versus XIII-at? Minden téren újít, ráadásul ha ezeket az ötleteket a közvélemény által – sajnos jogosan – sárba tiport tizenharmadik epizód megoldásai mellé helyezzük, bizony komoly előrelépést mutatnak. Open world környezet, komorabb hangvétel, hozzánk hasonló (nem anime!) karakterek, ármányokkal teli(?) történet... őszintén kérdezem: kívánhatnánk ennél jobb utat a Final Fantasy-szériának?
Tudom, milyen válasz fogalmazódik meg most bennetek.

Ám azt is sejtem, hogy a válasz mellett ott a csalódottság és a keserűség íze is a szátokban: nem feltétlenül a játék és a várakozás okán… sokkal inkább a Square Enix miatt. S főleg azok után, hogy Julien Merceron szerint *„nincs is szükségünk már hosszú konzolgenerációkra". Akkor miért készül már hat éve a Versus XIII? Ha tényleg két-három évente új generációt akartok, akkor miért nem tudtátok már kiadni?* – igen, ezeket a kérdéseket is ismerjük mindannyian. Viszont most felteszek egyet én: egy ember véleménye az egész cég véleménye?
Tény, Nomura immáron évek óta megjelenik a nép előtt és kicsit átalakítva ugyan, de leközli ugyanazt a sajtószöveget: készül, készül és ó igen, természetesen készül.
Pontosan emiatt pletykáltak már sokszor arról, hogy leállították a szoftver készítését: mégis, a srácok mindig előjöttek valamivel. Egy kép, egy teaser: morzsa az éhes játékosoknak, ami természetesen lassan már tényleg nem lesz elég.

Mégis, ha számításba vesszük mindazt, amit az úriember megálmodott, akkor beláthatjuk, hogy a Square Enixnek bizony méretes fejlesztési idővel kell szembenéznie a programmal kapcsolatban: a nyitott világ, de legfőbbképpen az RTE-rendszer az, ami komoly munkát igényelhet. És mindezek mellett azt sem szabad elfelejtenünk, hogy a Versus XIII-at a PlayStation 3 szárnybontogatásai idején jelentették be: nem egy játékkészítéssel foglalkozó szakember nyilatkozta évekkel később, hogy tanulóidőre volt szükségük a Sony új konzoljának kiismeréséhez.
Nem látunk a színfalak mögé, így fogalmunk sem lehet róla, hány alfa változat landolhatott a kukában, vagy jutott zsákutcába azért, mert technikai útvesztőbe keveredett. Talán mégsem olyan hosszú idő ez a hat év…

A mostani, legújabb információk szerint a Versus XIII valamilyen formában talán beleolvadhatott a Final Fantasy XV-be: erről a címről ugyan keveset tudunk, de ha hihetünk a forrásnak, akkor nyitott világú játék lesz – újabb táptalaj a konspiráció-elméletek doktorainak.

Hogy mi lesz a tényleges sorsa a Final Fantasy Versus XIII-nak? Erre még mi sem tudunk válaszolni, ugyanis az erről szóló bizonyítékokat valószínűleg kétajtós szekrények őrzik valahol Japánban, egy felhőkarcoló negyvenhetedik emeletén, egy rejtett szobában.
A munkálatok leállításáról – a Square Enix jelenlegi megítélése miatt – hivatalos bejelentést talán soha nem kapunk, éppen ezért… tudjátok, a remény hal meg utoljára.
Addig is, marad az álmodozás erről az új irányvonalról: osszuk meg egymással elképzeléseinket, ötleteinket a Konzol Magazin online felületén, a rovat topikjában. Várunk titeket.

Dzsek



Péntek 13 – egy baljós dátum legendája



Ebben a hónapban kicsit tegyük félre az összeesküvéseket és evezzünk könnyedebb vizekre. Nekem picit már csömöröm van a sok találgatásos, konspirációs jelenségtől, ezért gondoltam, hogy rövid kitérőt téve összpontosítsunk most a legendavadászatra, ami talán kicsit kapcsolódik az összeesküvés-elméletekhez (na meg persze az is közrejátszott, hogy csak két oldalam van). Egy olyan témával foglalkozunk most, amely után Böjtös koma is megnyalhatja mind a tíz ujját (vagy annyit, amennyi még megmaradt neki a bősz macsétás darabolások után). Igazából nem is tudom, hogy Gábor miért nem írta már meg ezt a cikket; no, de sebaj, majd most bepótoljuk!
A cím kellően árulkodó lehet a témával kapcsolatban. Ám mielőtt bárki félreértené, nem Jason Voorhees kalandjairól lesz szó, hanem ennek a misztikus dátumnak az eredetéről, hogy pontosan honnan is származik ez a babona, mely e nap balszerencse áradatát reklámozza.

Eme hiedelem kialakulásához sok legenda szolgáltatott kitűnő táptalajt, így talán ezeknek is köszönhető, hogy napjainkban az egyik legközismertebb és legrettegettebb babonák közt tartják számon azokat a pénteki napokat, amelyek tizenharmadikára esnek. Az első írásos feljegyzések egész pontosan 1869-ből valóak, mégpedig Gioacchino Antonio Rossini (olasz zeneszerző) életrajzából származnak.
Itt már említést tesznek, hogy a pénteki nap mily balszerencsés, a 13-as szám meg pláne. Viszont a slusszpoén az, hogy az imént említett személy 1868. november 13-án halt meg, ami mellesleg pont péntekre esett.
Eme írásos forrás előtt a péntek 13-ai hiedelem leginkább csak szájról-szájra terjedt, igazi írásos vetülete nem volt. Ámbár több néprajzkutató is említést tesz róla, hogy a balszerencsés péntek 13. híre a középkorban, sőt már az ókorban megtalálható volt, valószínűsíthetően két egymástól eltérő legenda ötvöződéséből alakulhatott ki.
Még a hiedelmekkel, népszokásokkal foglalkozó Brewers Dictionary of Phrase and Fable enciklopédia (1898) sem ír külön a péntek 13-ról, viszont a balszerencsés 13-as szám és a baljós péntek külön-külön szócikként szerepeltek benne. Az angol folklórral foglalkozó könyvek általában az 1913-as Notes & Queries-re hivatkoznak, mint az első hiteles forrásra, amelyben péntek 13-át a balszerencse napjaként említik.
Az egész péntek 13-as mizéria globális elterjedését elsősorban az új keletű, modern társadalmak kialakulásának köszönhetjük.



Eredete talán onnan indult, hogy az ókori Rómában és a középkorban is (mondjuk pl. Angliában) a kivégzéseket mindig pénteken hajtották végre.
Ebből már következtethetünk arra, hogy vajon Jézust melyik napon feszítették keresztre?
Így van, az is péntek volt.
A keresztény kultúrában a péntek soha nem volt egy igazán vidám nap. További adalék lehet ehhez, hogy mint tudjuk, a középkorban igazán divatos tevékenység volt a boszorkányüldözés is, amely leginkább máglya általi halállal végződött, ofkorz péntekenként, ami szintén növelte a félelmet. (Várjál, most mindjárt úgy átkötök, hogy besírsz!) Rebecca Black igazi sztár lehetett volna ezekben az időkben a Friday című slágerével. Egyébként az angol Friday szó a szerelem és a termékenység viking istennőjére, Freyjára – angolszász megfelelője: Frigg – utal (Freyja's day).
Viszont a katolikus egyház boszorkányszombatnak nevezte el azt a napot, csak hogy borsot törjön a pogányok orra alá, hogy így becsmérelje Freyja istennőt.
A legtöbb pogány népnél a pénteki napot teljesen az isteneiknek szentelték, és ezt igen komolyan is vették. Úgy vélték, hogy ha olyasmivel foglalkoznak, ami nem kapcsolódik az isteneikhez (pl. bármilyen házkörüli teendő), akkor a mindenható teremtőik meg fogják büntetni őket, hogy megszegték a szent napot.

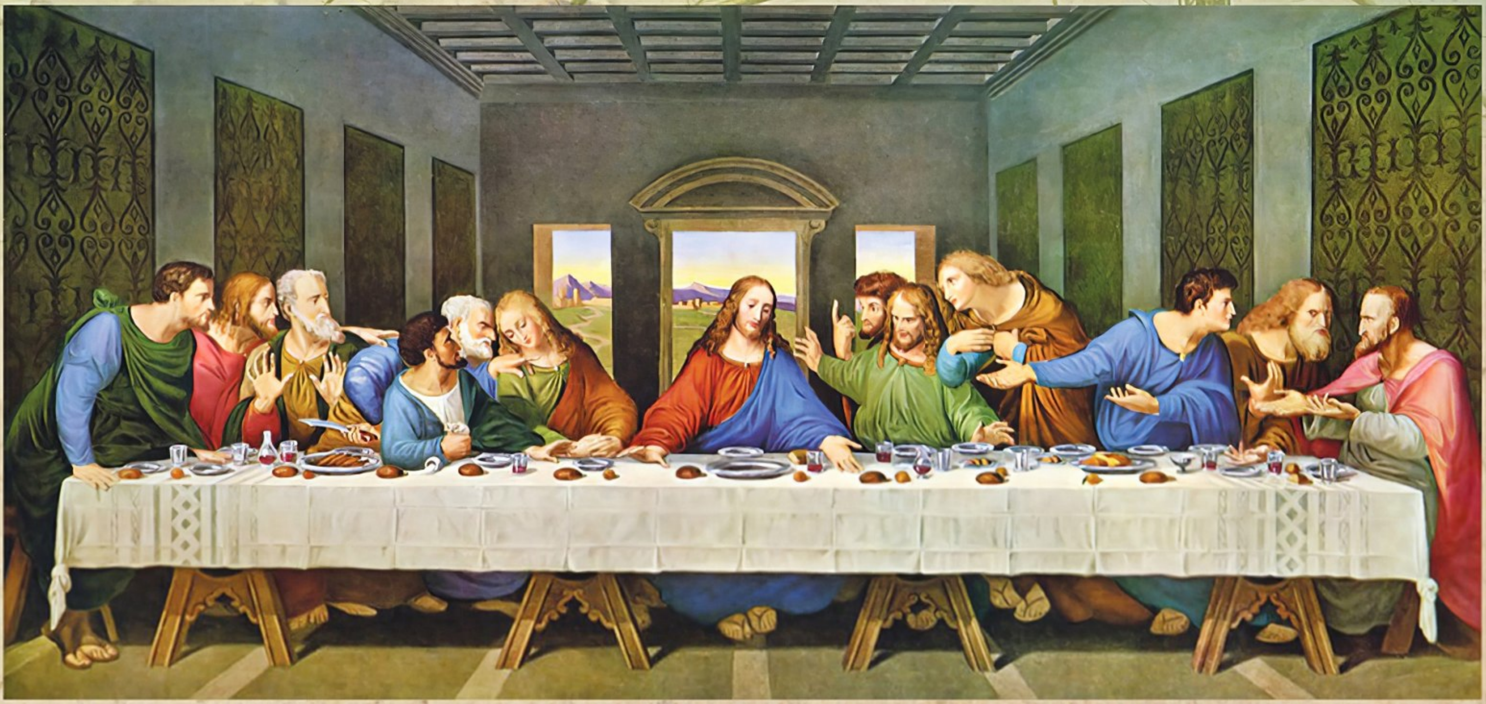
A tizenhármas szám baljós tulajdonságával kapcsolatban már egyszerűbb dolgunk van, hogy honnan eredhet. A keresztény kultúrkörből eredeztethető, hiszen Jézus utolsó vacsoráján tizenhárman voltak jelen.
Viszont van egy másik eredet-elmélet is, az egyik nem annyira ismert viking legenda alapján. Ez pedig úgy szól, hogy Odin tizenegy társával tartott lakomát, amelyre nem kapott meghívást Loki, a viszály istene.
A megsértődött isten emiatt dühösen rontott be az összejövetelre, mint a tizenharmadik tag, és egy mérgezett nyílvesszővel megölte Baldrt, a szépség istenét, ami végül az istenek háborújához, a Ragnarökhöz vezetett.
A tizenhármas szám más ősi kultúrákban is kiemelt szerepet kapott: pl. Kínában és Egyiptomban szerencsés számnak tartották, míg máshol azért tartották szerencsétlennek, mert eggyel több, mint tizenkettő, ami egyben a tökéletesség szimbóluma.
Hát nem tudom, nekem a 13-as számról Dr. House csinos kolleginája (Olivia Wilde) jut az eszembe… hehe.

A 13-as számtól való rettegés olyannyira elharapózott az Egyesült Államokban, hogy



például léteznek olyan felhőkarcolók, ahol a 12. emelet után egyből a 14. következik, hogy kikerüljék a 13-as számot.
Sőt olyan kórházakat is találhatunk, ahol hiába keressük a 13-as számú kórtermet, mivel nemes egyszerűséggel kihagyták azt a számozásból. Franklin D. Roosevelt amerikai elnök is kellő mód viszolygott a tizenhármas számtól. Sosem volt hajlandó olyan asztaltársasággal vacsorázni, ahol tizenhárman ültek az asztalnál és egyetlen hónapban sem utazott 13-án. A történelem nagy alakjai közül még Napóleon és Herbert Hoover amerikai elnök említhető meg, mint ismert triszkaidekafóbiás. Az egész péntek 13-as rettegés az USA-ban és az angolszász országokban a legerősebb. Például erre a jelenségre a pszichológusoknak már egy új szót is ki kellett találniuk, amely nem más, mint a Paraskavedekatriaphobia. (Na, ki tudja gyorsan ötször elismételni?)
A baljós péntek 13 mítoszát több „városi legenda" is tovább acélozta. Az egyik ilyen brit történet szerint a HMS Friday nevű csatahajót James Friday kapitánnyal a fedélzetén pont pénteken indították útjára. Ezzel az úttal azt szerették volna bizonyítani, hogy





semmi probléma nem történhet pénteken, ám a történet szerint a hajó odaveszett a teljes legénységgel a fedélzetén.
De mindez természetesen csak egy legenda, mivel a brit királyi hajózási múzeum archívuma szerint soha nem volt ilyen nevű hajó a haditengerészetnél. A péntek 13-as para az 1980-as években érte el csúcspontját, köszönhetően egy hokimaszkos, horrorfilmes karakter többszöri garázdálkodásának (Péntek 13 c. filmek). Ebben az időben az USA lakosságának 18-24 év közötti korosztályának több mint harmada hitt a katasztrofális péntek 13-ban. Nem is olyan rég például Dan Brown „A Da Vinci-kód" c. regénye idézte fel a péntek 13-a misztikus mivoltát, hogy 1307. október 13-án, pénteken végeztette ki a nagyhatalmú Templomos Lovagokat IV. Fülöp király. És a tősgyökeres babonások számára az sem volt oly' meglepő, amikor az Apolló 13-nak a 13 óra 13 perces fellövési kísérlete a 39-es indítóállványról meghiúsult (39 ugyanis 3-szor 13).

De tényleg ilyen balszerencsés lenne ez a dátum? Több kutató is készített már különféle tanulmányokat, amellyekkel vagy igazolni, vagy pont cáfolni szerették volna a dátum baljós hatását. Egy holland tanulmány például 2008-ban a biztosítótársaságok adatbázisai alapján azt állapította meg, hogy egy átlagos pénteken több közlekedési baleset történik, mint péntek 13-án. Mondjuk ebből csak annyi állapítható meg, hogy egyesek legalább a közlekedés terén jobban odafigyelnek ezen a napon. Viszont a British Medical Journal 1993-ban pont az ellenkezőjét állapította meg az előbbi tanulmánynak. Egy finn pszichiátert, Dr. Simo Nayha-t sem hagyta nyugodni a péntek 13-as mizéria, így 2002-ben az 1971 és 1997 közötti halálos közúti balesetek statisztikáját vizsgálta kicsit részletesebben, és azt figyelte meg, hogy péntek 13-án a férfiaknál két százalékkal, a nőknél hatvanhárom százalékkal nagyobb a valószínűsége, hogy közlekedési balesetben halálozzanak el. A számmisztikusok szerint a 13-as azért balszerencsés, mert a 12-es után következik, márpedig ez utóbbi teljes szám, amelynek több más vetülete is van, hiszen: ennyi hónapja van az évnek, tagja a csillagjegyeknek, szám az óralapon, isten az Olimposzon, feladata Herkulesnek, törzse Izraelnek, apostola Jézusnak, és napja a karácsonynak.

Akik babonások, sokféle rítust szoktak elkövetni ezen a napon, például sót dobnak a hátuk mögé a bal vállukon át, nem másznak létrára, bármilyen baljós elszólást lekopognak valamilyen fafelületen, és kenyérsütésnek sem állnak neki, mivel az tuti keletlen marad. A történészeket és a pszichológusokat is megosztja, hogy miért létezik még ez a péntek 13-as babona, mi a magyarázata ennek fennmaradásának, de a legegyszerűbb válasz talán az, hogy az embert életében olyan sok rejtélyes veszély vagy impulzus éri, hogy egyből misztifikálja azokat és hinni akar abban, hogy az olykor rejtelmes és felfoghatatlan jelenségek mögött talán van valami magasabb szintű ok-okozati összefüggés.
A péntek 13-át nem lehet megúszni, egy adott évben legalább egyszer, de maximum háromszor fordul elő. A Gergely-naptárban a napok és dátumok párosai egyébiránt egy négyszáz évente ismétlődő mintázatban követik egymást, ám az faktum, hogy más számokkal ellentétben legtöbbször tizenharmadika esik péntekre.
Én különösebben nem tartok eme dátumtól, számomra olyan nap, mint a többi. De ha az egyik péntek 13-án összetöröm a tükröm, mialatt épp elvonul előttem egy fekete macska, majd tovább haladva átmegyek egy létra alatt, és még a kabalarágómat is elveszítem, na, majd akkor kezdek el parázni!





JediEco



gamescom



Verőfényes hétfő reggelen, pontosabban hajnalban keltünk útnak Köln felé MPetivel és Bucsi „CoD mester" kollégával, hogy kilátogassunk az idei Gamescomra. Eredeti terveim szerint full bepakolva feküdtem volna le időben, este tíz-tizenegy körül, hogy fél hatra kiérjek a Ferenciek terére. Nos – szokásomhoz híven – ennek a közelébe sem kerültem, szóval egy szűk másfél órás alvással kezdtem a hajnalt és még így is megcsúsztam. Szerencsére Petiék voltak olyan kedvesek és végül házhoz jöttek. Miután ezen túltettük magunkat és mindannyian – még jómagam is – jót mosolyogtunk a „jesszus Krisz, mekkora cumót hozol" rácsodálkozáson (sorry, versenyre készültem, keményen diétáztam, így kellett néhány táplálékkiegészítő), elrendeztük a csomagteret, majd nekivágtunk a kalandnak. Nem mellesleg egy pöpec, ráncfelvarrott E90-essel, avagy egy abszolút full extrás (és napfénytetős) 2009-es automata EfficientDynamics BMW 320D-vel indultunk útnak. Hátul a „kis" hármas lábtere ugyan kissé szűkösnek bizonyult (nekem legalábbis), de a bajor kényelemért ezt simán be lehetett vállalni, úgyis cserélgettünk, így részemről egy jó kis szundival startoltam. Ennek köszönhetőn az osztrák határ csupán egy röpke pillanatnak tűnt, Ausztria pedig idén sem bizonyult igazán vészesnek, ellenben Németország már más tészta, de ott legalább nincs sebességkorlátozás.
Petivel igencsak megdöbbentünk, hogy a „kicsike" 177 paripával is lazán bírta a 245 km/h-t, pedig full meg voltunk pakolva, szerény extra testtömegünkről nem is beszélve. Egy ilyen komoly BMW-t vezetni fantasztikus élmény, mintha párnákon gurulnánk, annyira jól fekszik az úton, könnyed a kormányzás, lágyak a pedálok. 150km-nél többet azonban nem nagyon mertem tolni, tekintve, hogy nem szívesen vállaltam felelősséget egy 9 milliós verdaért.

Rendesen nekinyomni azonban már csak azért sem ártott, mert már tavaly is idegbajt kaptam, mikor magánjelleggel ugrottam ki Németbe, hogy (többek között) a fatert Frankfurt am M. közelében meglátogassam, és már akkor is (minden túlzás nélkül) egész Németország tele volt a fárasztó sávlezárásokkal, mintha sosem fejeznék be az átkozott építkezést. Mondanom sem kell, hogy a 200km/h feletti kellemes tempó után nem túl kényelmes 20 percen át egy betonfal, és egy átlógó böszme kamion közötti szűk sávban 80-nal lavírozni, mindezt átlag 30-40 percenként. Hát csoda, hogy tavaly a tucadik 80-as/120-as táblánál laza 180-al hajtottam át? Vicces sztori, ahogy a 2.5l-es Calibrámmal 220 körül teperve egy idő után arra lettem figyelmes a visszapillantót nézve, hogy egy extrémen villogó civil E-Merci üldöz. Ki is tessékelt a kocsiból egy „csöppet" ideges, jól szituált, fiatal, napszemcsis zsaru, a'la Cobra 11. A vehemenciájából ítélve először szerintem ott helyben agyon akart lőni, de miután németül pár percben felvázoltam neki kedvesen és esedezve a szitut (és hát védelmemre szólt a hátsó ülésen utazó gyermekméretű Micimackó – nem, nem apámnak vittem), úgy látszik, már kevésbé tűntem bűnözőnek, így megszánt és elengedett egy 40 eurós figyelmeztetéssel. Hiába, azok a nagy boci szemeim…

Na de visszatérve Kölnhöz, először Rottenburg felé vettük az irányt, ahol Amin „FIFA" kolléga volt oly' kedves és szállást nyújtott nekünk, sőt még a közeli konditerembe is elkísért, majd elinvitált minket egy fantasztikus pizzériába, ahol olyan csípős volt a köret, hogy még egy mexikói is tüzet okádna. Petiék ki is találtak egy jó kis fogadást az egyik szószra, persze lehetett sejteni az eredményt. Áldom az eszem, hogy nem kóstoltam meg azt az ujjhegynyit, körülbelül egy órányi könnyezést és retyólátogatást spóroltam meg magamnak. Este aztán nagy mulatás következett, ahol még néhány extrém esemény is történt… na nem kell rosszra gondolni kérem, hiszen mindenki magából indul ki, mindenesetre alkohol híján nekem bőven elég volt a látvány is. Na jó, koccintásképp a sértődés elkerülése végett egy kis felesnyi talán lecsúszott. Aztán úgy éjjel kettő körül volt szerencsém szkandert nyomni egy „legyőzhetetlen" nagyobb darab kinti sráccal. Mondanom sem kell, nulla kedvem volt hozzá, mivel piszok fáradt voltam, plusz már túl voltam egy aznapi edzésen, de nem volt mit tenni, Petiék harsány „Hajrá Magyarok!" szurkolása közepette muszáj volt megvédeni a haza becsületét. Piszkosul erős alkarja volt a gyereknek, pár hétre vissza is tért egy régi íngyulladásom (a gimi óta ezért utálok szkanderezni), de a srác már csak ex-legyőzhetetlen…

Reggel korán kelés, majd az immáron négyfős (Amin kollégával) stábbal nem volt más hátra, mint 400km, és persze Köln. Leverkusenben foglaltunk szállást, egy négycsillagos hotelben. Kétségkívül igényes hely, bár a kedvező alapár után igen hamar jött a hidegzuhany, miszerint mind a parkolásért, mind az internetért busásan fizetni kell, a fejenként hatezer forintos reggeli per nap pedig nem kicsit lehúzás, tekintve, hogy két utcával arrébb kb. 2-3 ezerből bőven teleettük magunkat. Ha már ilyen drága minden extra, meg persze, hogy kicsit fontosnak is tűnjünk, az egyik formula aláírásánál megtorlásként elkezdtem picit kötözködni a recepcióssal, hogy a nyilatkozat sérti az emberi jogaimat. Az előtér és a mágneskártyás liftek magukért beszéltek, ám maguk a szobák nem voltak valami tágasak, ellenben tisztaság és felszereltség tekintetében nem lehetett azokra sem panasz. Külön felragasztott cetlivel jeleztük, nehogy bármelyikünk megdézsmálja ittas kedvében a tetszetős minibárt, különben hetekig maradhatunk mosogatni. Két külön szobában szállásoltak el minket, ahol jómagam nem is értem, hogy Bucsi kollégával megosztva minek erőltettem annyira egy nemdohányzó lakosztályt,













tekintve, hogy zömmel végig Petiéknél dekkoltunk, intéztük fontos újságírói tevékenységünket, gondolok itt főleg a Whiskey-re, a pizzára és a szextelefonra.

Másnap (szerdán) délelőtt kényelmesen ballagtunk be a Gamescomra, első utunk az emeleti recepció irányába volt, hogy átvegyük sajtókártyánkat a szabadabb mozgástérhez. Megdöbbenésünkre hatalmas sor fogadott, mi meg szépen megkerültük a tömeget, egyenesen a pulthoz kerülve, és jót nevettünk a sok lúzeren („félre, félre, magyarok vagyunk").
Maga a rendezvény színesen csillogó-villogó volt, dübörgő zenével, két gigantikus épülettel, belül első látásra tiszta reptér feelinggel. Szemrevaló, hosszúlábú, készséges hostess lányok, jópofa maskarák, pöpec standok, király verdák, játékversenyek és persze megannyi gamma a különféle HD-tévéken. Nézelődés ezerrel, miközben szorgosan kattintgattam – azt hiszem, a képek önmagukért beszélnek. Egyedül a Nintendo jelenlétének hiányát sajnáltam, de játékuk azért így is volt dögivel. Egy egész napot ott töltve azonban bőven elegendő infóval távoztunk, így este már csak a lazítás maradt hátra, kivéve nálam, ugyanis nem voltam rest megszerkeszteni a képeket, és igyekeztem azokat „gyorsan" átküldeni bájos grafikusunknak (sajnos az idézőjel a nem csak drága, de emellett nevetségesen instabil és lassú netkapcsolatra vonatkozik), mint később kiderült, ezt nagyon okosan is tettem. Az éjszaka relatíve eseménytelenül zajlott, hosszas lazítás után megpróbáltuk alvásra kihasználni azt a maradék öt-hat órát, amit mindössze az zavart meg, mikor „Bucsi kolléga" éjjel riadtan felébredt, azt kiabálva, hogy „HEY!! HEY!!", majd emócióit levezetve hatalmas hévvel összegyúrt egy üdítős palackot és a falhoz vágta a koromsötétben. Azt gondoltam, biztos szellemet látott, kérdeztem is nevetve, hogy mi a baj – mint kiderült, azt álmodta, be akarják zárni egy konténerbe...

Másnap délelőtt kijelentkeztünk. Először visszavittük Amint Rottenburgba, majd némi diskuráció után gondoltuk, ha már ennyi pénzt szórtunk el, „ha lúd, hát legyen kövér" alapon stílusosan ugorjunk el Monte Carlo-ba vagy Hollandiába. Végül egy sokkal poénabb ötlettel álltunk elő: Europa-Park, Németország legnagyobb vidámparkja.
Az estét Strasbourgban töltöttük, avagy egy pillanatra ellátogattunk franciahonba. Azt kell mondjam, kifejezetten kellemesnek bizonyult, pláne az óváros esti hangulata a várost átszelő folyóval, tiszta Erőszakik („Kib***ott Bruges! Kib***ott Bruges!").
Az egyetlen kellemetlenség, hogy új aksitöltőt kellett venni a kamerámba, tekintve, hogy a régit a gamescomos SD-kártyámmal együtt a hotelban felejtettük.
Áldom az eszem, hogy a fotók nagy részét átküldtem este Veroninának. Jól felcseszett viszont a recepciós nő laza hozzáállása, mikor megkértem, nézzenek utána a szobánkban, így gyorsan be is pereltem őket, azóta 50 %-os részesedésem van a Lindner Hotel-láncolatból. Másnap a fél napot hullámvasutazással töltöttük, a kis 4G-s terhelés pedig már csak azért is felébresztett, mert gyermekkorom óta nem ültem hullámvasúton, kivéve tavaly, egy komolyabb autópálya balesetemnél , de arra a menetre nem kívánok újra jegyet váltani…

Kiszórakozva magunkat végül péntek délután magyarhon felé vettük az irányt.
Nem irigylem szegény Petit, hiszen tudom, hogy kialvatlanul milyen durva ennyit levezetni. Az út relatíve eseménytelenül zajlott, leszámítva azt, hogy kómás fejjel sikerült áthajtania a lábamon, de legnagyobb megdöbbenésemre egy hatalmas (marha vicces) ordításon túl semmi bajom nem lett, pedig megpakolva – plusz két személlyel – mégiscsak 1750 kg terhét éreztem a váll... izé lábamon. Ausztriában aztán sikerült eljátszani a tavalyi kedvenc fedélzeti számítógépes gammámat, avagy azt, hogyan trükközünk a sebességgel, hogy elérjük a következő benzinkutat, mielőtt lenullázódik a vészesen csökkenőben lévő kilométerek száma.
Végül 70-80-nal haladva 20km-rel győztünk, de a tavalyi rekordom 2km. Peti hajnal felé távol-keleti légzőgyakorlatokkal próbált meg minden erőfeszítésen túl ébren maradni, de azért bevetette a nyugati módit is, azaz a Red Bullok tömkelegét. Becsületből kőkeményen virrasztottam mellette, és végül ki is bírtuk, habár az M1/M7 bekötőnél nagy meglepetésére Peti egy másodperce behaluzta, hogy az Antarktiszon vagyunk.
Budapestre érve nosztalgikus érzés fogott el újra, egy kis kalanddal gazdagabban jövőre megismételjük az élményt...

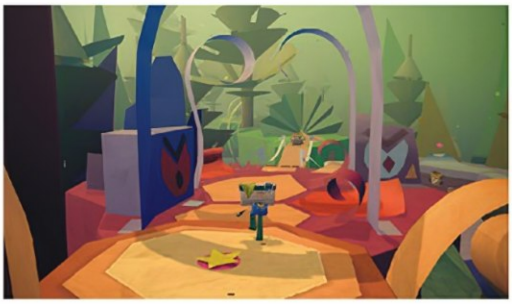
Krisz







SONY





Bár az E3 és a Gamescom videojátékos rendezvények tényleges méretüket és látogatószámukat tekintve jelenleg már nem térnek el egymástól annyira látványosan, mégis máig tartja magát a beidegződés, miszerint az E3 rangosabb hepening. Ennek egyik oka bizonyára a nehezebben és drágábban elérhető amerikai helyszín, a nagyközönség számára nem biztosított regisztráció, és persze az, hogy a kiadók is komolyabban állnak az E3-hoz. Az utóbbi évek történései ugyanakkor bebizonyították, hogy az új bejelentések tekintetében a Gamescom sem veszett fejsze nyele – a PlayStation anyagokért felelős SCEE például 2012-ben is elő tudott állni friss információkkal.

Idén a Sony a szokásos trailer-montázzsal kezdte konferenciáját, majd a színpadon Jim Ryan SCE nagyfőnök arról beszélt, hogy a PlayStation játékélmény a közkedvelt és a nagyközönség által elvárt szociális opciókkal kiegészülve kilépett a nappalik falai közül, mely téma természetesen a kiadó új, reflektorfényben fürdő hordozható gépe, a PlayStation Vita előmenetelére vonatkozott.

Szintén fontos cím az SCEE számára a csoportbunyó kategóriában induló ***PlayStation All-Stars Battle Royale***, mely Playstation 3 és Vita keresztkompatibilis game lesz.
A játékhoz hetente jelentenek be újabb karaktereket: a rendezvényen olyan figurák mutatkoztak be, mint Sackboy (LBP), Dante (DMC), Spike (Ape Escape) és Ratchet (R&C).

A Battle Royale-hoz hasonlóan keresztkompatibilis program a jövőben debütáló, külső nézetes akciójáték stílusú ***Sly Cooper: Thieves in Time*** és a ***Ratchet & Clank:*** **QForce**: ezekről bejelentették a Gamescomon, hogy ha valaki megvásárolja őket az egyik PlayStation gépre, a másik verziót ajándékba kapja. Az akció neve Cross Buy lesz.

A Ubisoft által futtatott Assassin's Creed-széria egyik következő epizódja Vita-exkluzív: az ***Assassin's Creed: Liberation*** gyakorlatilag teljes értékű, majdnem (vagy fullosan?) nagygépes komplexitású kaland, melybe a Vita érintőfelületeit használó funkciókat építenek. A hordozható game főhőse nem ugyanaz, aki az otthoninál: a Liberation egy sötét bőrű kalóz hölgyet helyez a középpontba.

A Gamescom sajtótájékoztató egyik legizgalmasabb Vita játéka nem Sony fejlesztés, hanem az Activisioné: a ***Call of Duty: Black Ops – Declassified*** szintén nagygépes minőségű FPS-ként került bevezetésre.
Az egyszemélyes sztori új, a BO1 és BO2 között történik, a multiplayer gyilok pedig 4 vs 4 rendszerben folyik majd.

Az Electronic Arts szintén dolgozik Vitára, értelemszerűen sikersorozatainak aktuális felvonásait hordozhatósítva. A ***FIFA 13*** és a ***Need for Speed: Most Wanted*** is érkezik, a Vita lehetőségeihez adjusztált kis trükkökkel.

A folytatások és mellékszálak után egy teljesen friss IP bejelentése esett meg: a LittleBigPlanetet megálmodó Media Molecule egy kifejezetten kedves okosságon dolgozik, melynek ***Tear Away*** a címe.
Az LBP-hez hasonló game egy papírvilágban játszódik, ahol a player ki tudja használni a matéria nyújtotta lehetőségeket: sok más mellett tépheti, hajthatja, göngyölítheti a terepet. A Vita első és hátsó érintőpaneljei fontos szerepet kapnak: ezekkel lehet „beleavatkozni" papír ország sorsába – akár át is lyukasztva azt.

Ha a hordozható Black Ops fontos játékként lett jellemezve, akkor a Vita-exkluzív ***Killzone Mercenary*** „szuperfontos" bejelentésként aposztrofálható. Az új epizód FPS, főhősei pedig zsoldoskatonák.
A történet egyfajta kiegészítés a nagygépes felvonások mellé.

Szintén fontos újdonság, hogy a Sony a jövőben több game esetében is bevezeti a Vita PlayStation 3 kiegészítő kontrollerként való használatát – neve Cross Controller –, de ennek pontos részletei egyelőre nem ismertek…
A PS Vita játékok után a Sony Computer Entertainment Europe átnyergelt a PlayStation 3-as újdonságokra.

Elsőként bejelentésre került, hogy az ***Assassin's Creed III*** PS3-as változata 4 exkluzív küldetéssel és több mint egy óra extra játékidővel jelenik meg.
A folytatásban egy újabb PlayStation Move-os ***Wonderbook***ot mutattak meg, mely egy interaktív „mesekönyv" a fiatalabb korosztály számára. A múltkori (E3-as) varázslós történet után itt dinoszauruszokról lesz szó.

Az ***Until Dawn*** nevű horrorjáték PlayStation 3-exkluzív cucc. PS Move irányítás, amerikai tinihorroros inspiráció, de inkább véres, mintsem vicces. A Supermassive Games által hegesztett szoftverben 7 karakterrel kell – kéne – túlélni egy elátkozott erdőben lapuló hétvégi ház borzalmait.

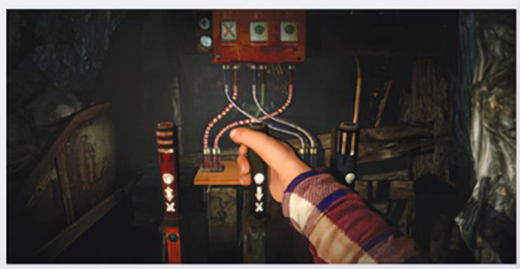
A jelen generációban legfőképpen PS3-on jelen levő, az átlagos megoldásokon messze túlmutató stílusú játékok táborát erősíti az a PS3-exkluzív ***Rain***, mely a PlayStation Network rendszeréből lesz majdan tölthető. A misztikus kaland főhőse egy kisfiú, aki bizonyos fura események hatására csak esőben válik láthatóvá. Az igen művészi megjelenítést használó stuff persze japán fejlesztés.

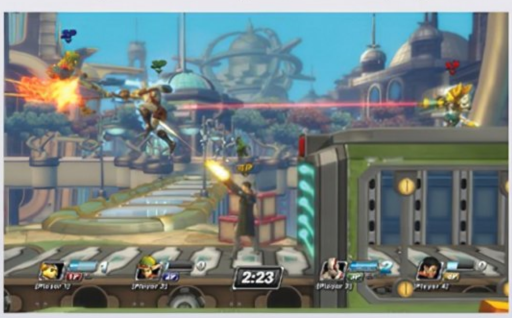
Újabb japán ötlet következett: a ***Puppeteer*** című játék világa „dróton rángatott" bábokról, vagyis inkább egy virtuális bábszínházvilágról szól. A stílus ugrálós-ügyességi platformer, az alkalmazott grafikai megoldások pedig egészen fantasztikusak.

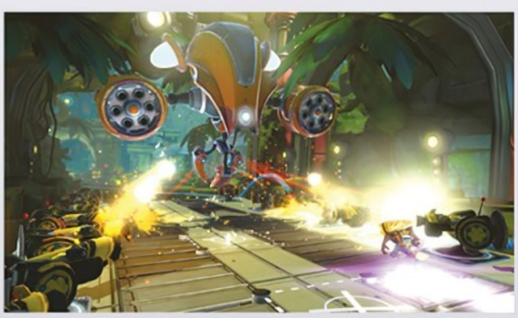
Az SCEE Gamescom 2012 sajtótájékoztatóját a legnagyobb aktuális durranással, a PlayStation 3-exkluzív ***The Last of Us*** című külső nézetes akció-kalanddal zárta.
A TLU egy tini lányról és egy érett férfiről szól, akik egy haldokló jövőben próbálnak új életet kezdeni. A szoftvert az Unchartedes Naughty Dog fejleszti, mely stúdió garancia a lehető legmagasabb minőségre!

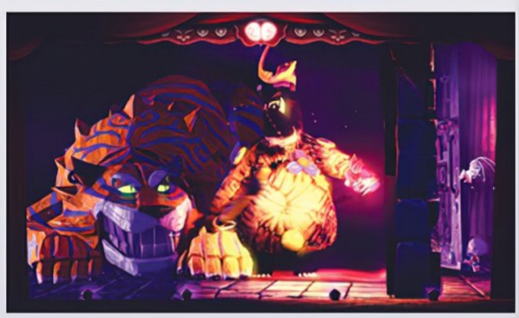
Világmegváltó bejelentés nem esett tehát a GC2012-n, de valami újdonság azért maradt Amerika után Európának is. Az új asztali konzolgeneráció már a nyakunkon van, jövőre szinte biztosan leleplezik, de addig is tutira lesz min játszani, akár PlayStation 3, akár PlayStation Vita hardverrel rendelkezel.

Martin









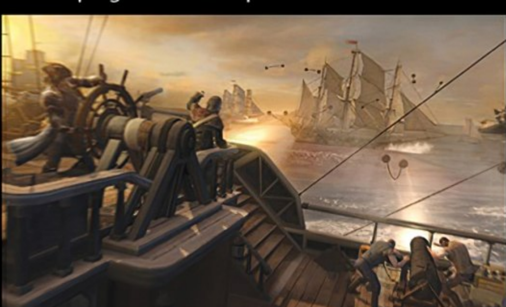




Assassin's Creed, Watch Dogs, Rayman, Far Cry, Zombi U, Splinter Cell, Just Dance – címek, amelyekre lazán lehetne építeni egy konferencia alkalmából, amelyekkel simán el lehet vinni bármilyen show-t. Címek, amelyek bár az E3 alatt meg is nyerték maguknak a sajtó és a játékosok elismerését, a Gamescomon meglehetősen háttérbe szorultak.
A konferencia ugyanis inkább a PC-s játékokra és alkalmazásokra összpontosított, ezzel számunkra meglehetősen érdektelennek bizonyulva, a fenti címek pedig külön promo anyagok képében hagyták el a Ubisoft főhadiszállását – némileg enyhítve a hiányuk okozta „fájdalmat" (bár a Watch Dogs például egyáltalán nem került a bemutatott programok listájára – sajnos).

Az ***Assassin's Creed 3*** kapcsán egyértelművé vált, hogy a hajóknak igen komoly szerepük lesz a kalandunk során, hiszen tengeri csatában is részt vehetünk majd – kifejezetten látványos és nagyszabású akció várható: ágyúrobbanásokkal tarkított ostrom, test-test elleni küzdelem, miközben óriási hullámok csapkodják a hajók oldalát, permetet eresztve ezzel a fedélzeten állókra.
Személyes véleményem, hogy rendkívül jól néz ki ez az újítás, amely csak még izgalmasabbá teszi az egyébként is folyamatos (hol kevesebb, hol több) fejlődést mutató szériát.

Horror-rajongóként, a zombis játékok és filmek nagy kedvelőjeként és játékosként egyaránt a ***Zombi U*** az egyik legkiemelkedőbb cím a Wii U nyitókínálatából, amit a Gamescomos prezentációk is bizonyítottak. Az egyik trailer a túlélés szabályaira hívta fel a figyelmünket, amik alapján kiderült, hogy a programban szerepeltetett élőhalottak nem képesek utánunk mászni a magasabban fekvő területekre, illetve bár nem kifejezetten értelmesek, az érzékszerveik még működnek, aminek köszönhetően ügyelnünk kell majd arra, hogy ne csapjunk nagy zajt, különben egyből egy egész horda liheghet a nyakunkban, ami egyértelműen nem kellemes élmény.



Megtudhattuk még azt is, hogy a klasszikus hagyományoknak megfelelően támolygó delikvenseinket csak és kizárólag úgy pusztíthatjuk el véglegesen, ha megsemmisítjük az agyukat, ehhez pedig nem csak lőfegyverek állnak majd a rendelkezésünkre, de ütő és vágó szerszámok is, így még testközelibb élménnyé varázsolva a rendkívül horrorisztikus anyagot.
A Gamescom után kikerült még egy fejlesztői video és egy trailer is a játék kapcsán – ezekből sok újdonságot viszont nem tudtunk meg. A kommentárok kísérte bemutató, valamint a Buckingham palotában történő kalandozás során a tablet is csak az egyszerűbb feladatok végrehajtására szolgált: tárgyfelhasználás, zárnyitás, térkép-funkció. Az viszont megerősítésre került, hogy a Zombi U egy vérbeli survival horror lesz, amely azért nem mellőzi a kellő mennyiségű akciót sem.

A Wii U kínálat másik gyöngyszeme a ***Rayman Legends***, amelynek kapcsán a tablet irányító került az előtérbe. A betegesen mókás, kacagósan vicces játékban a nem is annyira kicsi kiegészítő érintőképernyőjét alkalmazva tereptárgyakat mozgathatunk majd meg a többi játékos részére, a mozgásérzékelésnek köszönhetően pedig egyéb felületeket is kezelésbe vehetünk, pl. egy kerék elforgatásánál. Érdekesnek tűnik a rendszer, a program pedig még mindig imádnivaló.

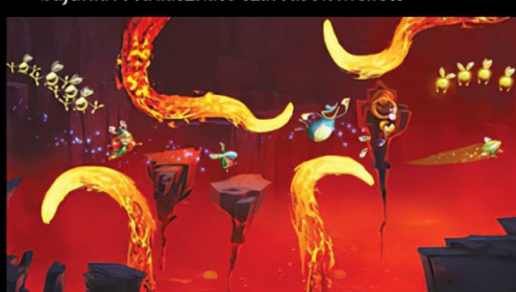
A ***Far Cry 3*** esetében a cég leginkább a környezetre, a lehetőségekre, valamint az élővilágra összpontosított, ami látványos prezentációt eredményezett. Egy toronyba felmászva elénk tárul az óriási(!) bejárható terep (gyalogosan, autóval, csónakkal, sárkányrepülővel is közlekedhetünk), amely meglehetősen vadregényes stílusban lett megalkotva, már csak azért is, mert emberi ellenfeleink mellett a vadállatokkal is meggyűlhet a bajunk. A vadászható szarvasok mellett óriásgyíkok, tigrisek járják a dzsungelt, míg a vízben akár cápákkal is összeakaszthatjuk a bajszunkat. Emellett a falvakban és városokban NPC-k teszik a dolgukat, miközben mi vásárolgathatunk, kártyázhatunk és egyéb szabadidős tevékenységet is folytathatunk.
Harc előtt egy távcső segítségével kijelölhetjük az adott helyszínen strázsáló katonákat, akiket aztán lopakodva, orvul is elintézhetünk egy kés segítségével, de a látványos robbanások és lövöldözések is megoldást nyújtanak a problémára, miközben az íj is remek békefenntartó eszköznek bizonyul.
A bemutató két legnagyobb jelenete: mikor egy ketrecből medvét engedünk az ellenfeleinkre, valamint amikor ököllel ütjük a lábunkat rágcsáló „nagy fehér" fejét. Megfizethetetlen.

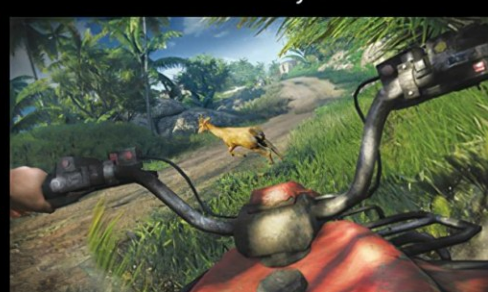
A Gamescom jóvoltából tehát ennyit láthattunk, illetve a szokásos köröket futottuk a kipróbálások terén – nagy címek vannak a Ubisoft birtokában, és a cég él is az ezekkel járó lehetőségekkel.
Mindegyik program komolynak ígérkezik, illetve bár sem a Splinter Cell, sem a Watch Dogs nem került előtérbe, az biztos, hogy ezen anyagok esetében sem lesz okunk a panaszra (SC kapcsán mondjuk bemutatásra került az E3-as pálya, ám ezúttal egyetlen lövés nélkül, lopakodva sikerült teljesíteni a missziót, ami azt mutatja, vérmérséklettől függően oldhatjuk majd meg a feladatokat).

Tárt karokkal várjuk a teljes kínálatot, amely a kései 2012-es és korai 2013-as év nagy slágereit is tartalmazhatja.

Böjtös Gábor





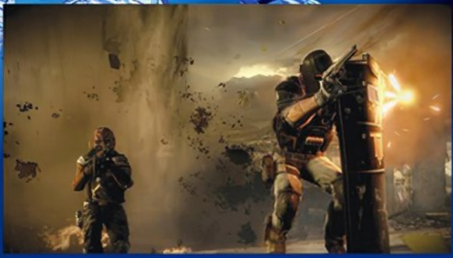




Augusztus. A nyarat indító E3 után a legjobban várt hónap, amely a Gamescomnak nyújt lehetőséget a bizonyításra: nem kell Amerikáig utaznunk ahhoz, hogy új és izgalmas élményeket tapasztaljunk a videojátékok terén.
Ebben az évben a szóban forgó expo izgalmasabbnak tűnt a korábbiaknál, elvégre Los Angeles-ben nem történt hatalmas bejelentés, a sarkon már egy ideje türelmesen várakozó következő generáció pedig még mindig nem lépett ki a mamutvállalatok aktuális bevételi forrásainak árnyékából.
A pletykák viszont folyamatosan járják a világhálót, ezekkel kapcsolatban pedig kevesen nyilatkoztak face to face – az EA azon kivételek egyike volt, amelynek szószólója kimondta az igazságot: nagy erőkkel folynak a nextgenes fejlesztések. Éppen ezért vártuk a kölni prezentációt, ami ezek után némi meglepetést okozott.

Meglepetés volt ugyanis a kezdő ***Army of Two*** harmadik része, a ***The Devil's Cartel***. No nem azért, mert még nem hallottunk róla – nem is olyan rég lett leleplezve a franchise legújabb epizódja, amit ezúttal a Visceral (Dead Space, Dante's Inferno) hegesztget a műhelyében –, inkább csak nem vártunk komolyabb bemutatót, max egy trailert.
Ám az utóbbi mellé gameplay demo is járt, ráadásul egyből kooperatív formában. Embereink egy sötét épület emeletein küzdenek vállvetve, persze nagyon látványos lövöldözések közepette, fedezékrendszeres harccal, miközben a terep rombolódik, a tartóoszlopokból pedig lassan semmi nem marad. Hamarosan lassított ajtóbetöréssel jutnak ki a tetőre, ahol egy ostromállapotban lévő várost láthatunk, ám a nézelődésre nincs idő – katonai helikopter érkezik, aminek köszönhetően a páros szétválik: egyikük a tetőn folytatja a harcot, míg másikuk a jármű gépágyúja mögül fedezi őt.
Nagy robbanások következnek, az itt-ott megbújó RPG-sek mellett egy hatalmas neonreklám betűi is a zűrzavar áldozataivá válnak, majd egy nagy vastorony kidőlése után a helikopter lezuhan, és mikor a tetőn maradt hősünk a roncsok között rálel a társára, lassított módban együttesen lövik ki az ekkor érkező ellenséges szöcske pilótáját. Nagyon látványos, nagyon pergős, nagyon akciódús – olyan, mint mindegyik AAA-s modern lövöldés videojáték. Hogy azok közül az okosabbak vagy egyszerűbbek irányvonalát képviseli-e… nos, ez majd 2013 márciusában derül ki, amikor a megjelenés esedékes.





Tulajdonképpen ez volt az EA konferenciájának az egyetlen igazi meglepetése és egyben fénypontja. Sem nextgen, sem egyéb nagy bejelentés nem volt.
Egy pillanatra talán felkapta a fejét a közönség, amikor a kivetítőn megjelent a The Simpsons logoja, de aztán kiderült, a sárga család fémjelezte játék az iOS rendszerre érkezik. Így már nem is olyan izgalmas.

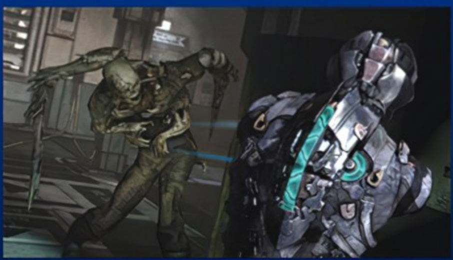
Ezeken kívül is volt látnivaló, elvégre az EA szinte mindent elhozott a kiállításra, ami még ebben a generációban várható tőlük, de ezek közül (más megközelítésben) majdnem mindent láttunk is már az E3 alatt.

NFS: Most Wanted. Mindenféle Challenge (Takedown, Drift), továbbfejlesztett Autolog-rendszer, a szisztéma pedig kicsit a Burnout Paradise világát idézte: emberünk az utcákon hajtva meglátott egy kihívást, azt elfogadva pedig megindult a verseny.
Utána még egy rövid rendőrös üldözést láthattunk, de nagyon nem sikerült elkápráztatni a sajtót.
Crysis 3, ***MoH: Warfighter*** és ***Battlefield 3***. Előbbi kettő esetében a multi került terítékre. A Crysis esetében a Hunter elnevezésű játékmódról rántották le a leplet: Cell katonák a rájuk vadászó nanoruhások ellen – jópofa és izgalmas mérkőzésekre számíthatunk.
A Warfighternél ismét a közösségi élményt, a globális küzdelmet emelték ki a bemutató alatt, ami valóban látványosra és realisztikusra sikeredett.

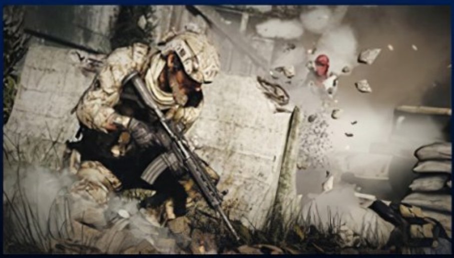
A Battlefield 3 pedig a szeptemberi megjelenésű (elvileg a magazin kézbevételekor már megvásárolható) Premium Edition kapcsán kapott rivaldafényt: alapjáték, prémium előfizetés, exkluzív multiplayer tartalmak.
Ha még nincs meg a korai verzió, ez lesz az ideális alkalom a beszerzésre.
FIFA és ***NHL***. Persze 13. Közösségi élmény (friss applikációk, mobilos támogatás), javított fizika és motor, rengeteg lehetőség a kreativitás kihasználására a meccsek alatt, valamint a FIFA esetében az Ultimate Team lehetősége, az NHL-nél meg a 750 játékost magába foglaló új rendszer került szóba.
A sportrajongóknak nem lehet okuk a panaszra.
Dead Space 3. Az E3 után sokat láthattunk már a játékból, így a rövid prezentáció, majd az annál is rövidebb trailer nem mutatott semmi érdemlegeset – a programot várjuk, a nekromorfokkal való küzdelem még mindig vérfagyasztónak ígérkezik.

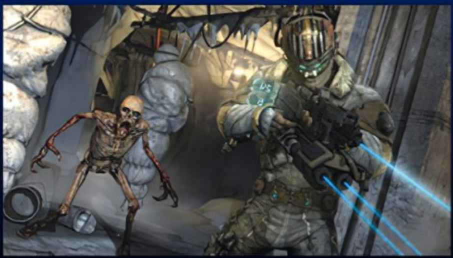
Elmondhatjuk a leírtak után, hogy aki lemaradt a GC Electronic Arts-os bemutatójáról, az nem sokat vesztett. A címek a megszokottak voltak, az Army of Two kivételével mindent láttunk már, személy szerint meg már inkább játszanék ezekkel az anyagokkal a gameplay prezentációk megtekintése helyett. Persze hamarosan ez a pillanat is el fog jönni, ami azt hiszem, sok izgalmas órát nyújt majd.

Böjtös Gábor













CAPCOM®

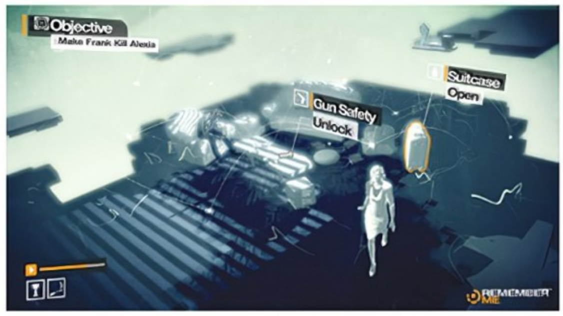
A Capcom rengeteg már bejelentett vasat… akarom mondani, játékot tart egyszerre a tűzbe, így kétséges volt, hogy előállnak-e a GC2012-n valami eddig lakat alatt tartott címmel, ami nem volt ott az E3 2012-n. Idei sajtótájékoztatójukat Michael Patterson marketing manager nyitotta, aki izgatottságát fejezte ki amiatt, hogy ez a kiadó első ilyesféle önálló szereplése a Gamescomok történetében.

Az első felvillanó cím mi lehetett volna más, mint a széria történetében először európai stúdió – Ninja Theory (Enslaved) – által összerakott, PS3-ra és X360-ra is 2013 januárjában érkező ***DmC***, mely bár egyértelműen a Devil May Cry univerzumában játszódik, mégsem egyszerű folytatás vagy előzmény.
A sztori főhőse egy a „régi" Dantéra egyre jobban hasonlító, fiatalabb, modern Dante, aki nem meglepő módon démonvadászként keresi kenyerét.
A történet különböző dimenziók között – például való élet és köztes világ – lépeget. Benne a harcos ifjú mellett főszerepet kap egy titkos szervezet is, a Rend, mely szintén az embereket lealjasító és szolgasorba helyező démonok ellen küzd.
A levetített trailerben egy fiatal nő beszél az alaphelyzetről, bemutatva a Rendet, de az igazi meglepetés Vergil megjelenése, aki tudvalevőleg Dante ikertestvére (és mint kiderül, a Rend vezére). Sajnos e kötelékre hősünk nem igazán emlékszik. A videó a felvezetés után pár másodpercre szinte tükörsimán fordul át gameplay akcióba – mely során Dante egy kifacsarodó dimenzióban küzd ellenfeleivel –, majd folyik vissza átvezető filmbe, prezentálva egy új konfliktust a két tesó között.
Az ikrek a trailer végén mégis együtt vágnak neki a kalandnak…
A trailer után gameplay bemutató következett. Ennek során a nézők újabb részleteket láthattak abból, hogyan harcolhat majd hack'n slash stílusban, a demópálya esetében az állandóan átalakuló térben a részben laza, részben kissé nyegle Dante.



A második felvonultatott játék a majdan PS3/X360 platformokon debütáló ***Lost Planet 3*** volt. Az előreláthatólag 2013 tavaszán érkező harmadik felvonás a történetet tekintve előzmény, főhőse pedig egy külsőleg inkább európai-amerikai, mintsem japán jegyeket viselő bányász, a bozontos szakállú Jim.
A bolygó, ahol vagyunk, egy havas-jeges planéta, az pedig biztos, hogy a korábbi epizódokban megismert lépegetőkhöz hasonló exoskeletonok ezúttal is vezethetők lesznek.
A Lost Planet 3 a bemutatott trailer és gameplay prezentáció alapján erős egyszemélyes kampánymódot kap, melynek egésze egy kicsit (nagyon?) emlékeztet a konkurens Dead Space-széria által megcélzott irányra, azaz harc, túlélés és kaland egyaránt keveredik benne.
Nyugodtan rá lehet mondani a LP3-ra, hogy elődeitől eltérően külső nézetes lövöldéből inkább külső nézetes horrorba hajlik.

A folytatásban hordozható versus bunyó a kivetítőn, mégpedig a ***Street Fighter X Tekken*** PlayStation Vitás átirata. A rövidesen nyüstölhető, október végén debütáló játék tényleg mindent tud, amit a nagygépes kiadás, sőt még apróbb újításokkal és némi tartalommal is kibővítették. Az 55 harcos mellett bejönnek az érintőfelületes funkciók (pl. hátfal bökéses karakter-swap), plusz

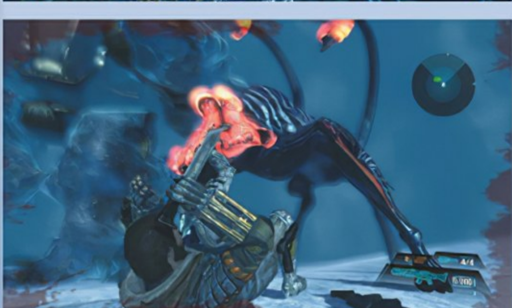


érdekesség, hogy a szoftverhez megvásárolt DLC-k PS3/Vita keresztkompatibilisek.
A színpadot Yoshinori Ono, a neves Capcomos producer veszi át, Blanka kosztümben. Elsüt egy poént, mikor is felállítja a közönséget és megkéri őket, hogy mindenki csináljon egy shoryukenes pózt.
Kattan a fényképező.

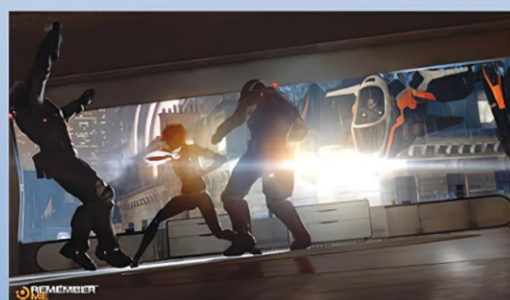
A végjátékban ismét bomba cím a porondon: a PS3/X360-as ***Resident Evil 6***. A horroros gyökerekhez visszatérő, de akciórészekkel bőven telenyomott hatodik epizód három teljes sztorit kínál majd a playereknek, melyek egyenként tíz órás játékidővel kecsegtetnek – ami ha igaz, az elég komoly teljesítmény.
Sok – az összes? – kulcsszereplő feltűnik a színen, mindenki fontos szerepet kap vezérelhető formában is, emellett pedig ott lesz a szoftverben a Resident Evil.Net weboldal támogatása, mely mindenféle online ranglisták és statisztikák kezelését vonja maga után. Ha minden igaz, globális online feladatok és in-game nyeremények is várhatók…

A rendezvényt a Capcom a ***Remember Me*** című PS3-as, X360-as akciójátékkal zárta, mely teljesen új IP – tehát mégis maradt egy rejtett aduásza a kiadónak a Gamescomra.
A game sci-fi, kissé Blade Runner jellegű cyberpunk (helyszíne Új-Párizs, 2084-ben), stílusa pedig részben Uncharted, részben Tomb Raider. A szuperígéretes game 2013 májusában robbanhat be a piacra.

Martin







HITMAN ABSOLUTION

IO Interactive/Square Enix
PS3/X360

Kétség sem férhet hozzá, azt már eddig is tudtuk, hogy az új Hitman brutális lesz mind tartalom, mind hangulat, mind pedig megjelenítés terén, ám a kölni prezentáció még egy jó adagot hozzáadott a már eddig is meglévő izgalom-faktorhoz.
A bemutató (amelynek kapcsán egy zanzásított összefoglaló trailert is kiadott a cég) ezúttal nem a kampányra összpontosított, hanem a „multiplayerre", ami szó szerint „párját ritkítja".
Azért az idézőjel a multi körül, mert nem tényleges többjátékos módról van szó.
A Contracts elnevezésű lehetőséget a Square Enix zárt ajtók mögött, a nulladik napon mutatta be, meglehetősen nagy sikert elérve vele a sajtó emberei között.
Tegyük fel, hogy kapsz egy teljes pályát a Hitman világából, amelyben szabadon mászkálhatsz, majd a kezedbe adják az esélyt: megölheted azt a három személyt, amelyiket akarod (sétálgatsz az amúgy dolgukat végző emberek között, majd ráböksz a kiszemelt áldozatra), ehhez pedig módszert, fegyvert is választhatsz, ezután pedig el kell menekülnöd. Hogyan oldanád meg?
Távcsövessel szeded le messzi célpontjaidat? Vagy mögéjük lopózva egy szimpla ollóval intézed el őket? A választás teljesen rád van bízva, ezzel pedig széles palettán tudsz válogatni – mindez eleve nagyon jópofa dolog, de még mindig nem értünk el a lényeghez, ugyanis most jön a csavar.
Amennyiben belépsz a menü Contracts üzenetei közé, láthatod, hogy mások (mondjuk az ismerőseid) milyen akciókat hajtottak végre az előbb leírt rendszerben.
Innentől pedig elfogadhatod a kihívást, ami azt jelenti, hogy el kell intézned ugyanazokat az embereket, ugyanazokkal a fegyverekkel, egyazon kondíciókkal, miközben a pályát is ugyanott hagyhatod csak el, ahol az eredeti játékos tette.
Közben pedig tökéletesítheted az így megalkotott küldetést, ezzel is a haver orra alá dörgölve az eredményedet.
Kifejezetten kellemes élmény volt a Hitman próbálgatása, ez a játékmód meg tényleg jópofa. A grafika fantasztikus, továbbra is istenien néz ki a program, az irányítás tökéletesen kézre áll, így semmi sem tarthatja vissza az Absolutiont attól, hogy a november egyik nagy slágercíme legyen.
Mi már nagyon várjuk.

Böjtös Gábor









DEAD OR ALIVE 5

Team Ninja/Tecmo Koei
PS3/X360

A Team Ninja gyermeke, avagy a Dead or Alive hosszú-hosszú ideig a verekedős játékok trónjának közelében tanyázott a Soul Calibur mellett, ahol barátságosan osztogatták egymásnak a pofonokat, kakaskodva picit, hogy melyik érdemel több figyelmet. A kérdést mi nem döntjük el, de az tény, hogy a DoA is egy rendkívül igényes, jól összerakott harcrendszerrel büszkélkedhetett, miközben a prezentációra sem lehetett panasz. A harcosok szinte táncoltak, amennyiben a sajátos ritmust ügyesen elsajátító gamer kezébe került az irányítás, emellett pedig a szereplő brigád hölgy tagjai is megtettek mindent a látványos körítésért – a DoA és SC párviadal nem csak a technika terén zajlott, hanem a mellméretek és a női idomok mozgásmodellezésénél is.
A Gamescomon bemutatott prezentáció, valamint a kipróbált játék alapján úgy tűnik, a fejlesztők nem szakítanak a hagyományokkal, inkább ápolják azokat, így aztán a fél órás küzdelem alatt kellemes akciókkal és szemkápráztató idomokkal egyaránt találkozhattunk.
A széria ötödik epizódja az alapok terén nem változik sokat, a cél továbbra is az ellenfél leamortizálása, ám a korábban már megszellőztetett újítás, miszerint a tereptárgyakat is belevihetjük a harcba, kifejezetten jól működik. Ellenfeleinket nekivághatjuk ennek-annak, illetve a Power Blow segítségével a megfelelő helyre irányítva egy QTE-jellegű támadást is végrehajthatunk rajtuk, amivel közelebb kerülhetünk a győzelemhez (ha jobban belegondolunk, szinte a műfaj összes játékában vannak már ilyen „danger zone" jellegű lehetőségek – gondolom, a Team Ninja sem hagyhatta figyelmen kívül a tényt, ha versenyben akar maradni).
Van itt tigrises támadás, ellenfél szétpasszírozása, unatkozni nem fogunk, pláne annak tükrében, hogy egy-egy tereptárgy felhasználása láncreakciót indít el, ami a pályarész teljes amortizálásához vezet, ez pedig a velünk szemben álló félre sincs jó hatással.
Mindezek mellett láttuk a programban szereplő hölgyek fürdőruhás változatait (a gyűjtői kiadások Kasumi és Ayane speciális „szexi ruhája" mellett tartalmazzák az összes női karakter „prémium szexi öltözékét", ami ezeket a bikiniket jelenti), ami… hmmm… meggyőző volt.
A fizika minden téren remekel (igen, a lányoknál is – ellenben érdekes, hogy a képtelennek tűnő méreteket emberibbre vették), a grafika kellemes, az irányítás jó, ezért aztán az élményeink mindenképpen pozitívak. Sokat szerencsére nem kell várnunk a teljes verzióra, hiszen azt a magazin megjelenése után nem sokkal már a kezünkbe is kaphatjuk.

Böjtös Gábor









Castlevania – Lords of Shadow – Mirror of Fate

Konami/MercurySteam
3DS

A Konami jóvoltából minden generációban eljön az a pillanat, amikor a játékos alászáll egy pokoli korba, mikor vámpírok, zombik és farkasemberek uralták a világot, hogy megküzdjön Drakulával vagy valamelyik csatlósával – legközelebb handheld fronton, a 3DS-en lesz lehetőségünk erre. A szintén a MercurySteam által gyártott nagygépes LoS végre úgy helyezte 3D-be a szériát, hogy annak minősége ne csorbuljon, ráadásul a történeti szállal is kellemesen megcsavarta a Belmont-família ősi történetét, éppen ezért nagy reményekkel várjuk a Nintendo hordozható gépére készülő folytatást, amely egyben előzményként is szolgál majd a következő nagygépes kalandhoz (LoS2). Oké, a Lords of Shadow nem tetszett mindenkinek, sokan a God of Warhoz hasonlították, de azzal azért nem árt tisztában lenni, hogy a GoW elég sokat tanult a klasszikus széria régi darabjaitól, kvázi a műfaj is valahol azoknak köszönhető, ráadásul a vérfrissítést kapott epizód minőségileg nagyon is megállta a helyét.

A 3DS-es rész várhatóan hasonló élményt nyújt majd, ám a megvalósítás így is inkább a korai epizódokat fogja idézni, hiszen a hamis 3D-s külső ellenére (amit jól kiemel és támogat majd a gép nyújtotta térhatás) a játékmenet a 2D-s érában tapasztaltakra emlékeztet. Kezdő hősünk egy hatalmas kastély előtt állva adja elő monológját, majd belép az óriási kapun, hogy megkezdődhessen a kaland, aminek során a már-már kötelező csontvázak, denevérek és óriásinak tűnő egyéb lények állják majd utunkat, mialatt korbácsunkkal rendet tehetünk közöttük, ezzel is kedvezve a sorozat rajongóinak.
A sztori 25 évvel később játszódik a LoS-ban történtekhez képest, középpontjában pedig Simon (Castlevania – NES) és Trevor Belmont (Castlevania III: Dracula's Curse – NES), valamint Alucard (Castlevania III: Dracula's Curse és Symphony of the Night – NES és PS) áll, már persze Gabriel Belmont mellett, aki ugye az utolsó játék végén meglehetősen erőteljes átalakuláson esett át. Mindez a 25 év tükrében érdekes kérdéseket vet fel, pláne Alucard személyével kapcsolatban.
A leírtakból és eddig látottakból az viszont egyértelmű, hogy a széria jó kezekben van: rajongókéban, akik nem gokartos spinoffot szeretnének összegyúrni a jól ismert franchise segítségével.

A Gamescom szomorú híre a Mirror of Fate kapcsán, hogy a találgatások ellenére is csak 2013-ban érkezik az anyag, amit nagyon sajnálunk, de bízunk benne, hogy megéri majd a várakozás.

Böjtös Gábor





Call of Duty – Black Ops II

Activision/Treyarch
PS3, X360, Wii U

Az egyik legjobb második világháborús anyagért (World at War) felelős Treyarch semmit nem bíz a véletlenre – már-már úgy tűnhet, hogy a teljes Call of Duty-szériában nem volt annyi újítás, mint amennyivel a Black Ops II-ben találkozhatunk majd. Hiszen nem elég, hogy a két elég távoli idősíkban (a '70-es és '80-as évek között, valamint 2025-ben) mérettethetjük meg magunkat Alex Mason és fia, David jóvoltából, de maga a single player kampány még ezen túl is komolyabb mélységet kapott, miközben az ígéretek szerint lesznek olyan küldetések, amelyeknek lezárása a későbbiekben történtekre is hatással lesznek. Emellett a Zombie módban is várható némi vérfrissítés: valamiféle kampánymód, új lehetőségek, illetve azt csiripelik a madarak, hogy ezúttal már nyolcan is bele vethetjük majd magunkat az élőhalottak mészárlásába. Eleddig sem lehetett nem szeretni a Nazi Zombies-t, így nagy az esélye, hogy ismét rengeteg átjátszott éjszakát fog okozni az alapprogram ezen kis ráadása.
No, de ott van a sokak számára legfontosabb opció, avagy a sima multiplayer. Nem túlzás azt mondani, hogy ez az oldal is teljes átalakításon megy/ment keresztül. Kezdjük a karaktergenerálással, amely egy 'tízpontos' rendszerben valósul meg, amin belül a cuccaidat variálhatod, plusz felveheted az úgynevezett Wildcardokat is. Emellett a Kill Streaket felváltja a Score Streak, így a sikeres akciókat követően (csapattagok megvédése, zászló megszerzése, asszisztálás) egyre közelebb kerülsz majd a tömegpusztító csapásaidhoz, melyek között igazi nagyágyúkkal is összeakadhatsz. Rakéta, mindenféle gépezetek és egyebek, a lényeg csak az, hogy minél nagyobbat szóljon.

Korrektnek tűnik a League Play szisztémája is, mely szintedhez mérten oszt be a többi játékos mellé, fejlődés esetén pedig újra és újra besorol a megfelelő helyre, ezzel is segítséget adva ahhoz, hogy minél könnyebben megtaláld a képességeidhez illő ellenfeleket. Némileg fejlesztve, de visszatér a Theatre mód is, ráadásul ezen felül került szóba a Live Streaming elnevezés is, amelyről még mi sem tudjuk pontosan, hogy mit jelent, de jól hangzik a jelmondat, miszerint nem csak játszani móka, de nézni is.
Természetesen a leírtak mellett millió és egy újdonság lesz… leginkább fegyverek és egyéb eszközök (a lapuló és nem mozgó ellenfeleket kimutató szerkezet; a közelben lévő támadók eszméletlenre sokkolása; hordozható fedezék; az ellenséget és a csapattagokat megkülönböztető célpontkereső – plusz ezernyi klasszikus és futurisztikus kütyü, ami majd jól megnehezíti vagy éppen megkönnyíti az életünket).
A koncepció rendkívül érdekesnek tűnik, az eddig látott négy pálya (Aftermath, Cargo, Turbin, Yemen) pedig ígéretes. Mindezen tények ismeretében azt már most elkönyvelhetjük, hogy a CoD ebben az évben is tarolni fog. Remélhetőleg megérdemelten.

Böjtös Gábor









Futottak még…

A nagyobb, céges prezentációk mellett azért voltak további játékok is a kölni rendezvényen, amelyek megérdemelnek pár szót. Új bejelentéssel nem igazán találkoztunk, ellenben több olyan címből is láttunk ingame jeleneteket, kipróbálható demókat, amik az idei E3-on csak CG-trailerrel jelentkeztek, plusz néhány alkotás esetében új információkkal is gazdagodhattunk. Ezekből készítettünk nektek egy kisebb összeállítást.

Az Arkane Studios műhelyében rövidesen végleges formát öntő ***Dishonored*** egy új, játszható pályával tette tiszteletét a kiállításon, melynél egy álarcosbálba kellett besurranni, hogy ott a három Boyle-lány közül megtaláljuk a bűnöst, majd el is intézzük őt. A bejutás rengeteg módon lehetséges, ám mivel egyből a mélyvízbe lettünk hajítva (semmiféle betanulás nem állt a lehetőségünkre a képességeink terén), sokat nem tudtunk cifrázni.

Az azonban így is kiderült, hogy lehet esztelenül gyilkolni és akciózni, vagy éppen sunnyogni, minden csak a játékoson múlik. Van megszállható lépegető, patkányokba és emberekbe is beleköltözhetünk, hogy átvegyük felettük az irányítást, a bál pedig kiváló hely az elvegyülésre, elvégre hősünk is maszkkal rejti arcát, így nem lóg ki a sorból. Az akció szépen zajlott, az irányítás nagyon rendben volt, ahogy a grafika is szemkápráztató, mindezek mellett még zombikkal is találkoztunk, ami nekem külön örömnek bizonyult. Hamarosan ezt a programot is a kezeink közé kaparinthatjuk, már nem kell sokat aludni.

A ***Fable: The Journey*** ezúttal már kicsit többet mutatott magából, illetve a mondhatni, átlagemberként induló főhősből, Gabrielből, aki szinte már a Sorcery (PlayStation3) kistestvéreként nevezhető játékmenetben kell, hogy helyt álljon.

A grafika annyira nem is rossz (de azért még mindig nem a generáció csúcsa), a játékmenet is többet rejt, mint egy hagyományos rail-shooter esetében.

A sztori amúgy évtizedekkel a harmadik Fable után játszódik, amikor is a Romlás lassan emészt mindent, ami az útjába kerül. Hatalmas lényekkel küzdhetünk meg, a tűzgolyótól kezdve a repülő pengékig mindent az ellenfeleink nyakába zúdíthatunk, avagy a Kinecttel rendelkezők egy elég nagyszabású kalandban vehetnek majd részt – október közepétől.

A NetherRealm Studios bunyós játékai mindig szívesen látott vendégek (az utolsó Mortal Kombat továbbra is fantasztikus, nem lehet megunni), így az ***Injustice: Gods Among Us*** kapcsán is nagyon vártuk már a gameplay prezentációt, amit végre meg is kaptunk. A kellemesen testhez álló ruciban feszítő Macskanő püfölte a Denevérembert, a helyszín pedig a Batcave volt.

A látvány kicsit steril (megint Unreal), a hangulat kellemes, az akció pedig látványos volt – a tereptárgyak itt is felhasználhatóak, illetve a falakon is át lehet verni az áldozatokat. Az Injustice kicsit még mindig fura választás a MK vs DC után, de majd meglátjuk, mi sül ki belőle. Jövőre.

O, GO, EGO, LEGO… hamarosan megjelenik a legújabb feldolgozás a kirakós játék nevével, a ***LEGO Lord of the Rings*** pedig immáron gameplay-jel is jelen volt a show-n.

A grafika szép, a filmekből ismert helyszínek és nagy csaták megvalósítása kellemes, hőseink ismét beszélgetnek, a koop pedig ezúttal sem hiányozhat. Nagy meglepetésekkel nem tudunk szolgálni: ha egy LEGO-játékot ismersz, ismered az összest.

A ***Mars: War Logs*** kapcsán sem sokat tudtunk meg, csak annyit, hogy a Focus Home Entertainment és a Spiders játéka, azon belül is akció-RPG lesz, valamint letölthetős darab (SEN és XBLA). A bemutató látványos volt, ám lényegi információt nem kaptunk a 2013-ban megjelenő programról.

Még mindig meglepő a fejlesztő kiléte: a ***Metal Gear Rising: Revengeance*** a Platinum (Bayonetta, Vanquish, Anarchy Reigns) műhelyében készül és meglehetősen izgalmasnak ígérkezik. A Raident a sztori előterébe helyező program nem annyira a lopakodásra, mint inkább a fejlesztőkre



jellemzően a kaszabolásra összpontosít, ez pedig a bemutatóból is látszódott. Fröcsög a vér, emberünk oszlopokat és katonákat, vagy éppen robotokat vág szét, majd a levegőbe ugorva egy helikoptert hasít darabokra. Nem mondom, hatalmas barátja nem vagyok a Metal Gear-szériának, de ez a Ninja Blade-es, Ninja Gaiden-es aprítás nagyon bejön. Kár, hogy messze a megjelenés: 2013 februárjában, amikor amúgy sem lesz mire költenünk. Ugye érzitek az iróniát?

A ***Sonic & All-Stars Racing: Transformed*** végre a játékból is villantott, ami jót is tett neki. Látványos, a Mario Kartra emlékeztető őrülettel van dolgunk, amelynél nagy sebesség mellett szívathatjuk a kék sünt, vagy éppen az olyan szereplőket, mint Amigo (Samba de Amigo), Beat és Gum (Jet Set Radio), Gilius Thunderhead (Golden Axe), illetve Musashi (Shinobi). A száguldozás remek, főleg úgy, hogy minden lehetséges módon zajlik majd, a pályák pedig olyan ismert játékokból köszönnek vissza, mint a Panzer Dragoon, a Golden Axe vagy az After Burner. Még idén.

Zárásként érdemes említést tenni a ***Star Wars 1313***-ról, amelynek konzolos megjelenése ugyan még nem lett megerősítve, ám annyira durván jól néz ki, hogy nem hagyhatjuk figyelmen kívül.

A nextgent előre vetítő külsejű programban egy fejvadászt kell majd alakítanunk, ám a történetről ennél többet egyelőre nem lehet tudni – a lényeg, hogy a bemutatók alapján minden benne lesz a játékban, amit szeretünk a Star Wars-univerzumban.

Reméljük, mi is megkapjuk a saját verziónkat.

Kicsit csalódás volt az idei Gamescom, ami szinte semmi meglepetést nem okozott, de az továbbra is tény, és ezt a kiállítás is csak megerősítette: egy jó darabig lesz még mivel játszani, a következő egy évben brutális megjelenések lesznek, kiszipolyozva ezzel a kurrens gépek maximális erőforrásait.

Azért jövőre ismét ellátogatunk Kölnbe, akkor már vélhetőleg álleejtős újdonságokról beszámolva az aktuális Konzol Magazinban.





Böjtös Gábor

Tisztelt Olvasóink!

A lentebb látható kérdésekre a válaszokat írjátok fel egy papírlapra, és azt az oldal sarkából kivágható szelvénnyel együtt tegyétek egy borítékba, amit küldjetek el a részünkre, a kiadó postacímére, amely a következő: Konzol Magyarország Kft. 1151 Budapest, Visonta utca 1-2. **Amennyiben az adott játék több platformot érint, írjátok a válasz mellé, melyikre szeretnétek a nyereményt!** A borítékra, vagy abban egy papírlapra feltétlenül írjátok rá a postai címeteket, telefonszámotokat, illetve az e-mail elérhetőségeteket. Nyereményjátékainkra a beküldési határidő **2012. október 10.**
Itt természetesen a postai feladás dátumát nézzük, tehát amit 10-én adtok fel, az is érvényesnek számít. Csak az újságból kivágott kupont fogadjuk el!
Dimag rendszeren keresztüli olvasóink a nyeremenyjatek@konzol.eu e-mail címre küldjék be a választ. Többszörös beküldés kizárást von maga után.
Kérjük az azonosításhoz adjátok meg a Dimag rendszerben használt e-mail címeteket, a postai címeteket illetve a nyereményjáték nevét (és az esetleges kívánt platformot) tárgyként is a megfejtés mellett. A borítékra írjátok rá: "NYEREMÉNYJÁTÉK".
A Konzol Magazin által kisorsolt játékokat általában promóciós verzióban kapjuk meg partnereinktől.



Míg egykoron Mario, Sonic, vagy éppen Crash állt a rivaldafényben, addig egy teljes generáció nőhetett fel az újabb videojátékos szereplők, Ratchet és Clank kalandjain izgulva. Bár hőseink még az előző generációban indultak meg hódító útjukra, diadalmenetük azóta is tart, hiszen PS3-on egy újabb epizóddal (All 4 One) és egy a korai részekből álló kollekcióval (Trilogy) is tiszteletüket tették az elmúlt egy évben – ezzel is sok örömöt okozva a rajongóiknak.
Utóbbiból tudunk egy példányt kisorsolni a helyesen válaszolók között, így ha lemaradtál ezekről a vicces és kedves kalandokról, ne habozz, vegyél részt játékunkon.

Hogy hívták a Sony másik nagy párosát (PS2-re jelentek meg a velük készült programok, de PS3-ra nekik is kijött egy kollekciójuk)?

A játékot köszönjük a Sony Central and Southern Europe Kft.-nek!





PlayStation Vita. Egy igazi high-tech készülék a hordozható masinákat kedvelő videojátékosok részére, amit a Sony büszkén tehet be a portfoliójába. Bár a szimpla átiratok nem használják ki a Vita igazi erejét, azért vannak olyan exkluzív címek, amelyek minden téren iránymutatónak bizonyulnak a handheld fronton. Ilyen az Uncharted és a Resistance direkt erre a platformra írt epizódja is.
Az utóbbi két cím egy-egy példányából összeállított csomagot tudjuk kisorsolni a helyesen válaszolók között:

Melyik asztali konzollal kompatibilis a Vita egy-egy játéka?

A játékot köszönjük a Sony Central and Southern Europe Kft.-nek!





Az Álcák és Autobotok háborúja évtizedek óta a szórakoztató ipar része. Képregények, figurák, rajzfilmek, filmek és videojátékok. Természetesen az első Michael Bay rendezte mozis feldolgozás óta az alakváltók egy újabb reneszánszukat élik, szerepeltetésükkel pedig bármi eladható, ami a korai videojátékos adaptációkból is látszódott. A tradícióval szembemenő High Moon Studios egyszer már bizonyított, és a csapat ezt teszi újra a Fall of Cybertron személyében.
Amennyiben meg szeretnél nyerni egy darabot az egy-egy Playstation 3-as és 360-as verzióból, válaszolj az alábbi kérdésre:

Mi volt a High Moon Studios előző nagy slágerjátéka, amely szintén a cybertroni eseményeket dolgozta fel?

A játékot köszönjük a Magnew Kft.-nek!



Mindenki kedvenc Pókembere (tegye fel a kezét, aki a hálószövő képregényes kalandjain nőtt fel… még a napot is sikerült eltakarni, köszönjük) ebben az évben sokadjára tért vissza a filmvászonra, miután a Sam Raimi fémjelezte feldolgozásokat sikeresen töröltük a memóriánkból – ennek köszönhetően menetrendszerűen érkezett az aktuális virtuális adaptáció.
Ami egyébiránt egészen autentikusra sikeredett. Hálóhintázás, hangulatos kalandok, gyűjtögetés – mindez pedig a szemünknek is kellemes környezetben.
Egy darab 360-as példányt tudunk kisorsolni a szoftverből a helyesen válaszolók között:

Sorolj fel három olyan játékot ebből a generációból, amelyben szerepelt Pókember!

A játékot köszönjük a Magnew Kft.-nek!

Múlt havi nyereményjátékunk nyertesei:

Twisted Metal-játékot nyertek: Balogh Dániel (Mezőberény), Kovács Attila (Békéscsaba), Maszlavér Ferenc (Tata), Szűcs Tamás (Székesfehérvár), Tabacskó Nóra (Abaújszántó)
Game of Thrones-játékot nyert: Horváth Ákos (Budapest)
Far Cry 3-pólót nyert: Hasilló György (Budapest)

MEGVETTEM A KONZOL MAGAZINT!
konzol magazin

Miért éri meg előfizetned a Konzol Magazinra?

Eláruljuk!

Ajándék nélkül:

12 lapszám
Postával: **8.900 Ft!**
Console Corner: **6.500 Ft!** **

6 lapszám
Postával: **4.900 Ft!**
Console Corner: **3.500 Ft!** **

Fontos: postai csekken történő befizetést nem áll módunkban elfogadni!

Megéri mert:

- *pénzt spórolsz vele*
- *nem kell csalódnod, hogy a közeli újságosnál már elfogyott*
- *alkalmanként extra letölthető tartalmakat adunk*
- *két korábbi lapszámot ingyen kiküldünk neked**



* Az akció keretében az aktuálisan kint lévő szám nem választható se ajándékként, se új előfizetéshez.
** A magazin személyes átvétele a Console Corner üzletében!

Konzol Magazin +

Szereted a ráadásokat nyújtó szolgáltatásokat?

Gold vagy PS Plus tagságod van a kényelmesebb felhasználás, a plusz lehetőségek miatt?
Esetleg a Premium és Elite előfizetések is sokat mondóak számodra?

Itt a lehetőség, hogy a Konzol Magazinnál is kiemelt olvasó legyél:
A Konzol Magazin + előfizetés mindazoknak jár, akik szeretnének különleges bánásmódban részesülni!

Nem csak az aktuális számainkat postázzuk, de 4000 Forint kedvezményt nyújtunk a Console Corner üzletében, amit bármire felhasználhatsz (akár a szállítás költségére is).
Ráadásul külön kedvezményt is kapsz az elkövetkezendő egy év slágerjátékainál.
- Call of Duty: Black Ops II
- Tomb Raider
- Crysis 3
- NFS: Most Wanted
- DMC

A Konzol Magazin + előfizetők a megadott programokat (a kívánt géptípusra) a Console Cornerben 1000 Forinttal olcsóbban vehetik meg a megjelenéskor.

Érezd a törődést! :)

12 lapszám
Postával: **12.900 Ft!**
Console Corner: **10.900 Ft!** **



A játékok vizsgát tesznek a Konzol Magazin bizottsága előtt!
Az alábbi értékek állapíthatóak meg egy-egy program kapcsán.

10	Se szebb, se jobb nincs, ha volt is, újradefiniálta azt!	5	Közepes, átlagos, majd minden tekintetben.
9	Kötelező vétel, a hajad leteszed tőle!	4	Majdnem megüti a mércét, de csak majdnem.
8	Jó, nagyon jó, vétek kihagyni!	3	Ha ingyen kapod, akkor talán egy kis időt megér.
7	Vagy lágy, vagy szőrösszívűek vagyunk, de ezzel te nem veszthetsz semmit.	2	Leteszteltük, hogy elkerülhesd.
6	Úgy ahogy egyben-rendben van, valami mégis hiányzik.	1	Mi se értjük, miért tettük be…

Lemaradtál? Nem gond, még bepótolhatod a hiányt!

Új Konzol Magazin-csomagok, amennyiben szeretnéd kibővíteni a gyűjteményed!
**** Te válogathatod össze a kívánt számokat.***

10 db * 3000 Ft
Postával: 1700Ft
Futárral: 1500 Ft
5 db * 2000 Ft
Postával: 1000 Ft
Futárral: 1500 Ft
3 db * 1000 Ft
Postával: 700 Ft
Futárral: 1000 Ft

Ajánlott küldemény: plusz 400 Ft.



A Konzol Magazin 2010-es számait (hét magazint) most akciósan, mindössze 1000 Ft*-ért vásárolhatod meg!



A Konzol Magazin teljes 2011-es évfolyamát most akciósan, mindössze 2500 Ft*-ért vásárolhatod meg!



A 12. Konzol Magazin esetében választhatsz, melyik címlappal kéred azt.

Postai csekken történő befizetést nem áll módunkban elfogadni!

* A lapokat egyben küldjük ki, amelyek nem férnek be minden postaládába. A szállítási díj sima postai küldeményként 1500 Ft, ez esetben a kézbesítésre nem tudunk garanciát vállalni, ajánlott küldeményként 1300 Ft, futárszolgálat által 1700 Ft. Az árak tartalmazzák a légpárnás boríték árát is, amely óvja a lapokat a szállítás során előforduló sérülésektől.

Fontos! Akik személyes átvételt kérnek, ők is először postai úton, vagy az elofizetes@konzol.eu-n jelezzék azt felénk. Miután az ügyfélszolgálattal rendeződik a rendelés, az illetőt telefonon értesítjük arról, mikortól veheti át személyesen a magazinokat a Console Corner üzletében. A boltban az előzetes rendelés és annak menetének végrehajtása nélkül nem vehetőek meg akciós áron a lapok!

Amennyiben lemaradtál volna valamelyikről, a kiadótól megrendelheted az eddig megjelent magazinokat, darabonként **499 Ft** -os áron!
Dobj nekünk egy levelet elektronikus (elofizetes@konzol.eu), vagy hagyományos postaládánkba a neveddel és a címeddel, és mi kiküldjük neked a magazint.



A lap korábbi számait a Console Corner-ben is megveheted ***100 Ft***-tal olcsóban. (A 18. számig ***599 Ft***-ért, a 19. számtól ***699 Ft***-ért.)
** Egy lapszám esetén 230 Ft-os postaköltséget számolunk fel. E feletti mennyiség esetén, a rendelt darabszám függvényében határozzuk meg a postaköltséget.*

Csoda a zsebedben

Sokáig gondolkodtam azon, hogy vajon mi lehet az oka annak, hogy a Nintendo kézi konzoljai ennyivel sikeresebbek, mint a Sony hasonszőrű masinái.
Mert persze lehet az egyiket, lehet a másikat szeretni, eladások tekintetében egyszerűen tény, hogy a Nintendoék a földbe döngölik a Sony-t a handheld-piacon.
Aztán ahogy próbálgattam a LittleBigPlanet PS Vitás epizódját, azt hiszem, rájöttem a megoldásra. A Sony általános politikája a saját szériáival, hogy az eredeti fejlesztők helyett (akik nyilván a valódi innovációval bíró nagygépes folytatást fejlesztik) egy kisebb stúdióra bízzák a hordozható epizód fejlesztését. Így született meg a God of War: Chains of Olympus és Ghost of Sparta, a Ratchet and Clank: Size Matters, és persze nem is olyan rég az Uncharted: Golden Abyss.
Ez idáig nem baj, a probléma csak az, hogy már az eredeti cél is valami „ahhoz hasonló élmény" összehozása, amit a teljes értékű epizódoktól kap az ember.
Persze, ezek sose voltak rosszak, sőt jók voltak. Majdnem olyan jók, mint a nagykonzolos változatok. Nyilván a reklámokban nem azt hallottad, hogy „Vegyél PSP-t, hogy majdnem olyan jó játékokkal játssz, mint nagygépen!", de azért ez valahol mindig egyértelmű volt.
Ez az, amiben a Nintendo nem hibázott: sosem kaptunk „majdnem olyan jó" Mariót és „majdnem olyan jó" Zeldát. Sajnos a Vitánál sem láttam javulni a tendenciát, mert bár tetszett a Golden Abyss, számomra közel sem tartalmazta azt az élményfaktort, amit a PS3-as trilógia (pedig én azért sem rajongok, még ha ezért savas tüzet köpő hétfejű oroszlánok elé is dobnának páran).
Na, és akkor itt vagyunk, jön egy vitás LBP. Hurrá, megint majdnem olyan jól fogok szórakozni, mint az első két résszel – gondoltam én. De az a nagy helyzet, hogy nem, nem olyan jól, annál sokkal jobban szórakoztam. Bár a szoftver nem a Media Molecule csapatánál hegesztődött, biztos vagyok benne, hogy ők is meg vannak elégedve a végtermékkel. Azt hiszem, a LittleBigPlanet PS Vitás verziója a Sony kézikonzolok első kifelé tartó lépése abból a gödörből, ahova még a PSP került. Remélem, ezt a cikket nem a reggeli kávét szürcsölve olvassátok, mert akkor tuti a magazinra köpitek a felét: ez vitán felül az eddigi legjobb LBP-epizód! Sőt tovább megyek – a PlayStation Vita legjobb játéka! Tudom, nehéz elhinni, és meglehet, hogy a játék kézbevételéig nem is fogod.
Mert persze magasan van azért a mérce, de mivel helyem az bőven van rá, el fogom magyarázni, hogy miért szent meggyőződésem, hogy ez a legjobb LBP-szoftver, és miért ez a Vita legjobbja is egyben.

LittleBigPlanet™ PS VITA™









A VITA LEGJOBBJA

Igazából az, hogy miért ez a hardver legkiemelkedőbb darabja, az szorosan összefügg azzal, hogy miként nyújtja a legtöbbet a szériában, de erről majd később. Először inkább beszéljünk arról, hogy miben nyújt többet, mint a többi szoftver a gépen. Azt hiszem, a legcélszerűbb a gép másik kiemelkedő új játékával, az Uncharted: Golden Abyss-szel összehasonlítani. Igazából a legfontosabb, hogy a vitás LBP mindent megmutat, amit a Vita nyújthat az egyedi funkcióival.
Igen, ezt valamilyen szinten Drake hordozható kalandja is megtette, de egészen máshogy. Azt hiszem, az lesz a legjobb, ha ezt is az egyik legendásan idióta hasonlatommal magyarázom el. Két gyerek a játszótéren homokozik. Az egyikük (Uncharted) háromperceként mutogatja az anyjának, hogyan rakja össze azt a homokvárat, amiről a többiek mondták meg neki, hogy miként kell.
A másik (LBP) csak szép csendben felépít egy olyan homokvárat, amilyet még soha senki, és egy szót sem kell szólnia ahhoz, hogy ezt mindenki észrevegye. Magyarán: a Golden Abyss ugyan megpróbálta a Vita minden újítását beletuszkolni a játékba, mégis kicsit úgy éreztem, hogy azok minden második helyen erőltetve vannak, és olyan volt, mintha a gép folyamatosan ezt mondaná: „Ugye mennyire jó, hogy ezt is tudom? Látod, itt van megint. Még mindig tök jó, nem?".
Az új LBP-nél ilyen egy percig sincs.

Bár szinte a gép minden funkcióját alkalmazza, azok annyira tökéletesen passzolnak az egész koncepcióba és adják magukat, hogy mikor éppen mit kell használnod, hogy nem kell rá felhívnia a figyelmed és így nem zökkent ki. Egy percre sem fogod kényszernek érezni, hogy az ujjaiddal söpröd jobbra-balra a menüket, és rakod ki, méretezed át a matricákat. Mintha az egész ötlet már az első perctől kezdve erre lett volna kitalálva.
Persze tegyük hozzá, hogy vizuális megvalósításban ugyan csak második lehet az LBP, hangulatában, tartalmában és a hardver lehetőségeinek kiaknázásában jelenleg nincs párja.

A SZÉRIA LEGJOBBJA

A Vita repertoárja ugyan még nem túl széles, így a hardver legjobbjának titulusát egyelőre nem is olyan nehéz elnyerni, mint egy olyan kritikailag elismert széria trónját, amilyen az LBP. Az első LBP-ben platformereket teremthettél, ami egy forradalmi lehetőség volt, elvégre saját képedre formálhattál egy egész műfajt.
Az első rész a generáció egyik leginnovatívabb, legkreatívabb új IP-je volt, ami az egész videojátékos történelemben meghatározó marad, mert olyan alapokat fektetett le társai elé. A folytatás persze rátett erre még egy lapáttal: az LBP 2-ben már egész játékokat gyárthattál, nem voltál többé egy műfaj keretei közé szorítva. Igazából mindenben többet nyújtott, mint az első rész, így eddig kétségtelenül a legjobb epizóddá vált.
A PSP-s LBP jó volt, de megint csak azt a tendenciát erősítette, amit korábban említettem: megpróbálták a lehető legtöbbet





átöröki-
teni a nagygépes receptből, hogy egy hasonló, közel olyan szórakoztató élményt nyújtson, mint a korábbi epizódok. Bár ennek az is az oka, hogy a PSP sosem tudott olyat, amire a PS3 nem volt képes.

Míg a PSP egyetlen egyedi funkciója a hordozhatósága volt, addig a Vita valóban olyan dolgokkal van felszerelve, amivel a nagygép nincs. És a Vitás LBP legnagyobb előnye, hogy ezeket kihasználja. Nem beleerőlteti, hanem kihasználja.

Mert az általad kreált világ itt válik igazán sajátoddá: ahogy a kezeddel pakolod bele és méretezed a dolgait.
A konzolos verziókban egy percig sem volt kérdéses, hogy ez egy játék, amin belül a világot piszkálhatjuk, és így egyéb játékokat kreálhatunk. Itt ezzel szemben kicsit olyan érzése támad az embernek, hogy Sackboy kalandja a játék, mi pedig kívülről manipuláljuk az egészet. Mert erről is van szó.
A hátsó touchpaden kell végighúznod az ujjad, platformot kreálva ezzel Sackboynak; a saját kezeddel kell kilőnöd őt és így tovább: itt tényleg mi játsszuk az istenek szerepét egy olyan világban, amit a kezünkben tartunk. És nem azért, mert ez a Vita és ezen ezt muszáj: azért, mert ez így kézenfekvő és így még sokkal jobb.

Alapvetően körülbelül ugyanaz a koncepció, mint a széria eddigi részeinél. Adva van egy teljesen hibbant történet, melynek középpontjába téged, Sackboyt helyeznek el. Kalandod öt világon keresztül tart – ez az átlagos LBP single player hossz, de mindenképpen az eddigi legötletesebb, legmókásabb pályákkal teli sztori mód, gyakorlatilag minden helyszín tartalmaz valami újat, eddig nem látottat. Igazából nincs két olyan pálya, ami ugyanarra az egy dologra építene, mindegyik valami mást helyez a középpontba. De mind tudjuk, hogy az egésznek nem ez a lényege. Sokkal inkább az, ami online vár ránk, és bár az ember megjelenés előtt ebből túl sokat sajnos nem tapasztalhat, az elődökből kiindulva bőven lehet tudni, mire számíthatunk a világhálón. Mert a tartalom annak köszönhetően gyakorlatilag végtelenre dagad: néha olyan fantasztikusan eltalált netes pályákra bukkanhatunk, amik még az eredetieket is kenterbe verik. Ahogy az eddigi epizódoknál, a szavatosság itt is jóformán bekategorizálhatatlan, ráadásul a Vita új funkcióinak köszönhetően még kreatívabb és sokszínűbb pályák létrehozására van lehetőségünk. Ja, igen, az új funkciók...





KOMPROMISSZUMOK NÉLKÜL



Míg általában egy ilyen sorozat hordozható epizódjánál azok a kérdések merülnek fel, mivel nyújt kevesebbet a szoftver, mint a rendes, nagygépes elődök, itt inkább arról kell beszélni, mivel tud többet.
Az első és legfontosabb funkció, amit az LBP használ, az természetesen az érintőképernyő. A menüket maximálisan ezzel irányíthatod, a tárgyakat és matricákat ezzel választhatod ki, méretezheted át és forgathatod meg.
Ezek a kézenfekvő újítások, de a touch screen segítségével a pályába is belenyúlhatsz. Egyes akadályokat így távolíthatsz el zsákbabád útjából, a falból kilógó elemeket visszatolhatjuk a helyükre, egyes esetekben pedig rossz helyen álló fogaskerekekkel, puzzle darabokkal egészíthetjük ki az összképet. Minden meglepetést azért nem fogok lelőni, de csak azért, hogy érezzétek, mennyire kreatív megoldásokkal van tele a szoftver, külön kiemelném azt a részt, ahol az egyik pályaszakasz egy zongora, melynek billentyűit az érintőképernyővel nyomod be, ezzel elterelve a téged a hangod alapján kereső ellenfelet. Ujjunkat a hátsó padre téve egy kurzort fogunk meglátni a képernyőn. Ez voltaképpen arra jó, hogy a falba beszorított/előzetesen általunk benyomott platformokat kinyomjuk onnan, ezáltal új utakat megnyitva. Ahogy PS3-on a Sixaxis-szel mozgatjuk hősünk fejét, itt úgy tesszük ezt az itteni dőlésérzékeléssel (bár az igazat megvallva ez néha beakad, aztán úgy nézünk ki, mint akinek beállt a nyaka).

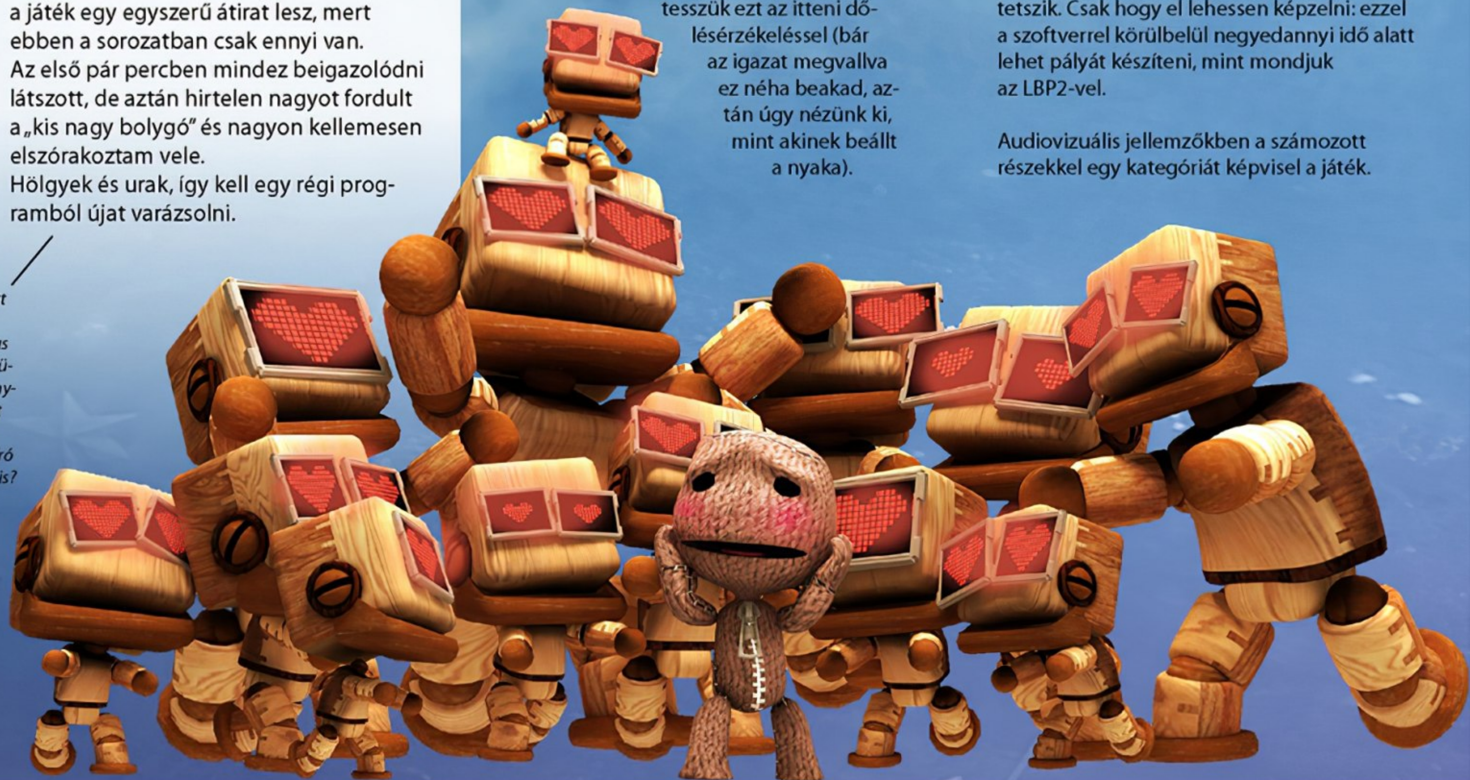
Ugyan a pályákat végigvinni nagyon szórakoztató az új funkciók segítségével, ami egyszerűen új szintre emelkedett, az a pálya- és játékkészítés. Ez egyszerűen ezerszer könnyebb, gyorsabb és praktikusabb az érintőképernyővel. Nem kell az analógot huzigálni, hogy szép lassan lerakd a tárgyakat, aztán a másik karral még nagyítani és kicsinyíteni azokat. Az ujjaddal megfogod, kiteszed a helyére, és rögtön át is méretezheted, ha úgy tetszik. Csak hogy el lehessen képzelni: ezzel a szoftverrel körülbelül negyedannyi idő alatt lehet pályát készíteni, mint mondjuk az LBP2-vel.

Audiovizuális jellemzőkben a számozott részekkel egy kategóriát képvisel a játék.

KÜLÖNVÉLEMÉNY
Picachutól

Lehetett számítani rá, hogy Sackboy eljön a Vitára is, és arra talán még inkább, hogy a játék egy egyszerű átirat lesz, mert ebben a sorozatban csak ennyi van.
Az első pár percben mindez beigazolódni látszott, de aztán hirtelen nagyot fordult a „kis nagy bolygó" és nagyon kellemesen elszórakoztam vele.
Hölgyek és urak, így kell egy régi programból újat varázsolni.

***Tudtad, hogy** a fő teszt mellett a kettő és több oldalas cikkeknél Különvéleményben szokott szerepelni egy másik író véleménye is?*











A látvány nagyszerű, igazából egyedül az Uncharted az, ami ezen a gépen ilyen téren ennél többet tud nyújtani.
Viszont azt hiszem, még egyik epizód pályái sem voltak ennyire változatosak és színekben gazdagok, mint most ezek. A legvadabb LSD mennyiségtől sem lesz részünk ilyen pompázó színvilágban. De nem csak a megjelenés az, ami át lett örökítve PS3-ról, az ottani epizódokban megszerzett ruhákat és cuccokat ugyanúgy áttölthetjük ide.
A hangok szintén fantasztikusak, Stephen Fry narrációja még mindig tökéletes, és a zenék is a szokásos színvonalat hozzák, noha kicsit kevésbé egyediek, mint eddig.
Persze azért semmi nem tökéletes, az irányítás ennyi funkció mellett többször is apróbb galibát okoz: különösen a hátsó érintő miatt fogunk kellemetlen helyzetekbe kerülni, mert azt nagyon könnyű véletlenül használni. De nagy néha olyan is előfordul, hogy túl sok mindent kell egyszerre csinálni, így a két érintő mellett már kényelmetlen a gombokat is nyomkodni, arról nem is beszélve, hogy apró méretük miatt nem nehéz félrenyomnunk azokat. De ez már tényleg csak szőrszálhasogatás.

JÁTSSZ, ALKOSS, OSZD MEG!

Az alapok persze ugyanazok. Bár szebben, jobban és ötletesebben, mint valaha, ez még mindig ugyanaz az LBP, amit már megszokhattunk. Ezért nem egy maximális értékelést láthatsz a sarokban.
Persze a játék még sosem nyújtott ennyi lehetőséget, de igazából érdemeinek legnagyobb részét már a két elődje alapozta meg neki, melyek már mindketten bezsebelték az azokat illető értékeléseket. Ez ugyan az eddigi legtöbbet nyújtó epizód, de amivel többet nyújt, mint az eddigiek, az már igazából csak a hab a tortán. Még akkor is, ha ez egy szép nagy adag hab. De ez már csak az én egyéni maximalizmusom: egy percig sem érdemes azon gondolkodni, vajon megéri-e megvenni a szoftvert, mert mindenképpen így van! Jelenleg ha valaki a Vita vásárlása mellett dönt, nincs jobb darab, amit a szoftverkínálatból választhat. Én maximálisan bíztatok rá mindenkit, hogy ha rendelkezik Vitával, akkor vegye meg az LBP-t, kreáljon pályákat, játékokat, világokat, mert ha már a program a nagygépes verziókéhoz hasonló figyelmet kapott, felhasználóbázisa is ki tud alakítani egy ugyanolyan közösséget.
Tesztalanyunk szerintem egyértelműen a konzol eddigi legfényesebben tündöklő ékköve. Kihasználja a gépben rejlő potenciált és funkciókat, ráadásul teljes értékű, a szériához méltó, sőt annak új mércét felállító epizód, amit vétek kihagyni a sorozat és a konzol szerelmeseinek.
Én személy szerint úgy látom, hogy ez az első jele annak, hogy a Vita felnőhet, illetve annak, hogy ha az embernek PS3 helyett Vitája van, az nem feltétlenül jelenti azt, hogy kevesebbet kap majd, hanem inkább azt, hogy mást. Jelen esetben valami jobbat.
Mert a LittleBigPlanet láttán az ember azt gondolja, hogy ez tényleg erre lett kitalálva, ez itt tud a legjobban érvényesülni: a PlayStation Vitán.



9/10

Kiadó: *SCEE* Fejlesztő: *Double Eleven/Tarsier Studios/XDev*
Multiplayer: *nincs* Online: *2-4 fő*
Felbontás: *720p,1080i,1080p* Hang: *DD 5.1*

VIZUALITÁS 9 AUDIO 9 KEZELHETŐSÉG 9
TARTALOM 10 ÉLVEZETI FAKTOR 10

rolmanus

CONSOLE CORNER

SLEEPING DOGS



Üdv neked, kedves Olvasó! Engedd meg, hogy bemutatkozzam: Szasa vagyok. Örvendek a találkozásnak! Annak nemkülönben, hogy belekezdtél tesztem olvasásába. Biztos kíváncsi vagy, hogy miért e személyes hangnem. Halkan megsúgom az okát, de csak Neked: most nem csupán egy teszt következik, hanem egy kritika is a mai magyar videojátékos újságírásról.
Ennek fényében bizalmat kell szavaznunk egymásnak, hiszen személyes gondolatokat osztok meg veled. Igyuk meg a pertut, koccintsunk a Sleeping Dogs-ra, és nem lehet akadálya egy minden tabut nélkülöző beszélgetésnek.
Nem álltatom magam! Hiúság és csőlátás volna azt hinnem, hogy csak és kizárólag a Konzol Magazinban olvasol teszteket. Különösen igaz ez olyan esetben, amikor egy hónap telik el a játék megjelenése és az aktuális lapszám között. Tedd a szívedre a kezed. Ugye már utánajártál Wei Shen nyomozó történetének az online fórumokon?
Nem kell pironkodnod, ez természetes.
Az internetes újságokkal nem versenyezhet egy nyomtatott magazin. De miket is beszélek! Kizárólag gyorsaságban nem kelhet versenyre a netes tartalommal. Minőségben annál inkább… Ennél a pontnál elérkeztem a fontos kérdésekhez.
Mi olyat tudnék írni, amit nem olvastál még a játékról? Milyen újdonsággal szolgálhatok, ha talán már végig is toltad a Sleeping Dogs harminc küldetését?

Csakis úgy tudok Neked informatív tartalmat nyújtani, ha a cikkem merőben más lesz, mint amiket eddig olvastál. Ehhez azonban meg kellett szegnem egy fontos elvemet. Tudni illik nem követem feszesen az idegen gamer tollnokok munkáit, főleg nem egy teszt megírása előtt. Ezúttal kivételt kellett tennem, hogy megtudjam, miket olvashattál eddig. Néhány angol nyelvű és hazai Sleeping Dogs-tesztet elolvasva érdekes következtetéseket kellett levonnom.
A külföldi szaksajtó írásaiban akad néhány gyöngyszem, de túlnyomó részük unalmas rutinleírás. Itthon rosszabb a helyzet… Néhány emészthető kivételtől eltekintve gyakorlatilag ugyanazt olvastam el egy tucatszor. Elszabadultak a közhelyek és sablonok, amelyek mögött „copypaste" fenegyerekek állnak. Hol az eredetiség? Hol vannak az önálló gondolatok? Gyerekek, itt tartunk?

Engedd meg, kedves olvasó, hogy néhány példával szolgáljak, amelyeken keresztül egyúttal megosztom Veled saját véleményemet a játékról. Rögtön a kedvencemmel kezdem. Egy netes tesztben azt írja a „kolléga", hogy „a történet a felkelő nap országában játszódik". Micsoda kreatív fogalmazás! Szaktársam ezek szerint nem játszott a játékkal, vagy Hongkong az ő térképén egyenesen Japánhoz tartozik. Nyilván Kínára gondolt, amely viszont sosem volt a felkelő nap országa. Sok helyen megfogalmazták azt is, hogy a játékban pontosan lemodellezték Hongkong városát. Egy okostojás leírta, a többi meg lemásolta. Tegyük tisztába a dolgokat! A Sleeping Dogs története valóban Hongkongban játszódik, de a várost nem modellezték le. Két hónapot töltöttem ott. Néhány ismertebb épület vagy utca ugyan visszaköszön, minden más az art directorok és grafikusok képzeletét dicséri. Az utcáknak tehát nincs közük az eredeti látképhez, ám a metropolisz élménye mégis megérint. Igaz ugyan, hogy a látványvilág nem tartozik a jellemzően magyaros „Öcsém vazzzeg, beszarás!" kategóriába, sem a közvetlen élmezőnybe, ám az atmoszféra túlnő a képernyő keretein. Azon kapod magad, hogy a tévéd már nem tévé többé, hanem egy ablak Hongkongra. Csak átnézel rajta és bekerülsz egy másik világba.
A város körbevesz, megtölti a szobádat és akcióra, kalandra, bevetésre hív. Neked pedig semmi mást nem kell csinálnod, mint kontrollerrel a kezedben belevetni magad a kettős játszmába. Bűn, korrupció, mocsok, erőszak, luxus, vér és becsület morális kérdésektől felkavart ingoványa vár, amelynek pillanatok alatt a fenekére süllyedsz.

Biztosan hallottál arról is, hogy a Sleeping Dogs egy nyitott, szabadon bejárható játszóteret kínál. Mit csinál ilyenkor a sablonban gondolkodó gamer zsurnaliszta? Természetesen összehasonlítja a Grand Theft Auto aktuális részével. Úgy látszik, hogy a játékújságírás nagykönyvében van egy fejezet, amely így kezdődik: ha sandbox típusú alkotásról írsz, feltétlenül vesd össze a GTA-sorozattal. Nem nagyon találtam olyan tesztet, amely ne állítana párhuzamot a két játék között. De talán nem is ez a baj, hanem az egymásnak merőben ellentmondó vélemények. Az egyik kategorikusan kijelenti, hogy a Sleeping Dogs meg sem közelíti a Rockstar kultikus szériáját, a másik pedig trónfosztásról beszél. Így aztán egyik sem hiteles. Kérdem én: komolyan arra vagy kíváncsi, hogy melyiknél lehet több csatorna közül választani az autórádióban? Vagy melyikben szebbek az örömcsajszik? Engedelmeddel én nem hasonlítom össze az almát a körtével. Mindegyik gyümölcs, mindegyik ízletes.
Elég annyi, hogy a Sleeping Dogs felnőtt a konkurencia mellé és tartalmas kikapcso-











lódást ígér. Az ostobák valamelyik pártjára állnak, a vérbeli játékosok pedig vita helyett inkább játszanak.
Mindkettővel! Te melyik vagy?

Kövezzetek meg, de én mégis kimondom: a neten fellelhető Sleeping Dogs-kritikák szerzői közül páran talán nem is játszottak tesztjük alanyával, vagy csak pár felületes percet töltöttek vele. Tapasztalat híján egyedi véleményt sem alkothattak, így a netről ollózott információmorzsák segítségével összetákoltak egy cikket. Ne csodálkozz, ha ezek az instant gyorstesztek inkább használati útmutatók. Elmondják, hogy a triádok milyen csúnya kis bűnszervezetek, és megemlítik azt is, hogy a főhős az Amerikában történt tragikus események után visszatér Hongkongba, ahol épp egy ilyen bűnbandába épül be. Ezek az írók hülyének néznek téged! Bekezdéseket áldoznak arra, amit már amúgy is tudsz, vagy már az első percben kiderül. A beépülésre már a játék címe is utal, amely egy közismert szleng a hasonló tevékenységet végző zsarukra. Bezzeg a történettel összefonódó lélektövisekről nem esik szó. Pedig Wei Shen a kettős játszmája során nem csupán a bőrét viszi vásárra. A veszélyes küldetések mellett főhősünknek a lelkiismeretével is egyre sűrűbben el kell számolnia. Ez az, amiért azonosulni tudunk szereplőnkkel! Nem egy rakétavetőkbe öltözött gőzhengerrel van dolgunk, aki csak hobbiból menti meg a világot. Nyomozónk hús-vér ember, akinek más játékhősökkel szemben számunkra is átélhető érzései vannak. Pár kezemen meg tudom számolni azokat a virtuális alkotásokat, amelyekben az ügyeletes hírónak a vagány beszólásokon túl valódi jellemfejlődés is jut. Na látod, EZ a játék egyik nagy erénye! Kezded érezni kedves olvasó, hogy miről beszélek? A történet puritán kivonatát sok helyen elintézik azzal, hogy Shen ügynök beépül a maffiába. Erre vagy kíváncsi?
Vagy inkább arra, hogy az első percekben felvázolt premisszát egy meglepően átgondolt dramaturgia követi? Lassan indulsz, nincs kapkodás. A Sleeping Dogs időt hagy arra, hogy megismerkedj a várossal, a szereplőkkel és a köztük lévő kapcsolatokkal. Később aztán szépen adagolva emelkedik az akció- és pulzusszám, miközben a sztori morális kérdőjelek mentén vezet a végkifejlet felé. Hidd el, barátságod percről percre mélyebbé válik Wei Shen nyomozóval, és a tudatosan épített cselekménynek köszönhetően átérzed belső vívódását. Az ellenségekből lassan barátok lesznek. Életveszélyes barátok...
A kötelesség teherré válik. Mást diktál az ész és a szív. Nem ragozom tovább. Érezni fogod.

Kikerekedő szemmel olvastam néhol azokat a tudatlanságban elkövetett, de fölényes sorokat, amelyek a Triádokat új keletű bűnbandáknak és a társadalom gátlástalan mocskának állítják be. Ez így nem teljesen igaz. A Triádok a 17. századi Kínában szerveződtek, hogy megdöntsék a népük fölött uralkodó mandzsu császárok hatalmát. Céljaik elérésében ugyan nem kapott hangsúlyt a fair play és a becsület, de messze álltak a polgárokra nézve veszélyes bűnszervezetek fogalmától is. Harcuk kisebb-nagyobb megszakításokkal egészen 1911-ig, azaz a Mandzsu Dinasztia bukásáig tartott. A frissen megalakult Kínai Köztársaságban aztán szerepüket vesztették a társaságok. Ideje volt más területen kamatoztatni az évti-

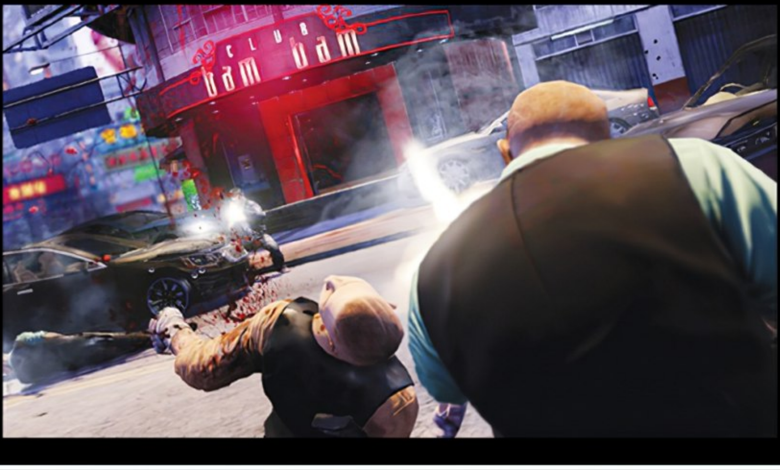
zedek során kiépített kapcsolataikat, erejüket és befolyásukat. Érdekvédelmi csoportokba tömörültek, beférkőztek az üzleti és politikai életbe, egy részük pedig a bűnözés felé fordult. Ez utóbbi Triádok azok, amelyeket napjainkban ismerünk. Pontosabban dehogy ismerjük őket! Rendkívül zárt közösségek, amelyekbe messze nem olyan könnyű bejutni, mint ahogy azt a Sleeping Dogs felvezetésében láthatod. Egy gyermekkori cimbora szava nem lenne elég. Wei barátunk ugyan tökös, mondhatni helyén vannak a golyói, ám a való életben pillanatok alatt kapna egy harmadik golyót is. Csak éppen a fejébe.
Ezt a tényt leszámítva a játék életszerű megoldásokkal próbálja visszaadni egy beépített zsaru meghasonlott életét. Kifejezetten tetszett, hogy a küldetésekhez kapcsolt fejlődési rendszer és karakterünk lehetséges interakciói a valóságból merítenek. Itt nem végtelen lőszert vagy láthatatlanságot kapsz, hanem realitást. Jó példa erre, amikor rendőr bácsit játszol. Segít a testület és szemet hunynak a kisebb szabálytalanságok felett. Fakabátként lehetőséged van többek között bepoloskázni egy helyiséget vagy engedély nélkül körülnézni ott. Sőt! A nyolcvanas évek zsarufilmjeihez méltóan némi ütlegeléssel is beszédre bírhatod a gyanús delikvenst. Már csak a fánkzabálás hiányzik!

Az is az élethűséget szolgálja, hogy más dolgokban tudsz fejlődni rendőrként és bűnözőként. Ez a valóságban is így van, hiszen mindkét hivatás másféle szakértelmet kíván. Egy valamirevaló zsarunak jól kell bánni a szolgálati fegyverével, így a küldetések során szerzett tapasztalati pontodat erre költheted. A rosszfiú szerepében pedig finomíthatod ökölharctudományodat. Szükséged is lesz rá, mert ebben a játékban ritkán rendezheted véleménykülönbségedet egy előzékeny beszélgetéssel vagy ráutaló magatartással. Itt bizony bunyózni kell!
Az általam elolvasott tesztekben gyakran hasonlították a Sleeping Dogs közelharci rendszerét a Batman: Arkham City-éhez. Szerintem nemcsak hogy hasonlít rá, de jobb és változatosabb annál. De megint csak azt mondom, hogy ennek működését nagyobb élmény magadtól felfedezni, mint egy cikkben olvasni. Nincs olyan sok gomb azon

KÜLÖNVÉLEMÉNY
Böjtös Gábortól

A Sleeping Dogs egy hihetetlenül élvezetes és szórakoztató nyitott világú akciójáték. Valóban felesleges a GTA-t és más hasonló programokat felhozni mellette, mert egy egyéniséggel rendelkező alkotásról van szó, ami maximum a műfaját tekintve mutat rokonságot az említettel. A harcrendszer pazar, a változatosság rendben van, a száguldozás remek, nem mellesleg jó sok brutalitás is szorult a programba – a kivégző mozdulatokkal jól el lehet szórakozni. Ajánlott darab, 8-9 pontos értékeléssel.











a kontrolleren, ezért technikai leírás helyett inkább a pusztakezes csetepaték hangulatát adom át, ahogy azt megéltem:
Képzeld el, amint az éjszaka közepén Wei Shen egy gyatrán megvilágított, komor környéken sétál. A sarkon befordulva hirtelen szemben találja magát három rosszakarójával. Kezükben kés, bokszer és baseballütő. Kemény, ádáz és véres harc veszi kezdetét. Egy gyilkos balett. Főhősünk nem várja meg, hogy körbevegyék. Villámgyorsan megüti a hozzá legközelebb álló támadóját. Az álcsúcsát célozza, de az elrántja a fejét, így végül a felső ajkán csattan a zsaru ökle. A rosszfiú tántorogva megszédül, és érzi, amint szája megtelik vérrel. Nyomozónknak ennyi éppen elég. Kikapja a baseballütőt a másik kezéből, és minden erejével lesújt az éppen támadásba lendülő második ellenfelére.
Halálos csapás! Az ütő telibe kapja a rosszarcú nyakát, szétzúzza a gégéjét és eltöri nyelőcsövét. Egy hátborzongató hörgés után a férfi elvágódik és többé nem mozdul.
De ezzel nincs vége. A trió harmadik tagja hisztérikus dühvel próbálja megbosszulni a társát. Kését előreszegezve rohamoz.
Wei tökéletes hidegvérrel csavarja ki kezéből a fegyvert, majd keményen a gyomrába térdel. Az összegörnyedő hústömegbe már könnyen belemártja a kést.
Pontosan a szívébe. Meg sem várja, amíg ellenfele a földre zuhan, ismét az egyes számú delikvens felé fordul, aki még mindig szédeleg. Hősünk megragadja a nyakánál fogva és a közelben parkoló autója mellé löki. Ezután szinte kitépi a kocsiajtót, amely nagyot koppan a támadója fején. Újra és újra…
Ugye nem kell tovább ecsetelnem?
Elképesztően változatosak a kézitusák a játékban. Minden elszórt vagy elvett fegyver és minden tereptárgy bevethető, amely eszméletlen kombinatív és megunhatatlan közelharcot eredményez. Az is világosan látszik, hogy a Sleeping Dogs szigorúan korhatáros játék. Semmiféleképpen nem ajánlott gyermekeknek, de még galamblelkű felnőtteknek sem.



Az előbb már szóba került, hogy a játék tapasztalati pontokkal dobál meg a küldetések során.
Még a legapróbb cselekedetekért is jutalmat kapsz. Az összegyűjtött pontok a fejlődési rendszer alapjai, amelyeket három irányban használhatsz fel: a Triád-vonalon még elismertebb bandatag lehetsz, a Police-vonalon még jobb rendőr lehetsz. A Face-vonalon pedig még nagyobb Arcod lehet. Az utóbbit ne úgy értsd, hogy egy nagyképű furkókalap válik belőled. Ha nem unod még kritikus hangulatomat, megint csak a sablontesztek tudom felhozni példának. Sok helyen ezt elintézik azzal, hogy Arc egyfajta hírnevet jelent. De hogy miért épp így került a játékba? Valójában egy udvarias meghajlás a fejlesztők részéről a keleti kultúrákban elterjedt tekintélymérce előtt. Kínában az Arc (mianzi) megszerzésének nagy a jelentősége.
Arcot lehet szerezni például egy jól jövedelmező üzlet megkötésével, vagy egy nehéz feladat sikeres megoldásával. De egy balfogással sokat lehet belőle veszíteni. Nekem személy szerint nagyon tetszik, hogy ez a számunkra kissé misztikus és bonyolult kapcsolatrendszer visszaköszön a játékban.

Annyi minden van még, ami hosszú bekezdéseket érdemelne: a minijátékok sokasága, az öltözékek szerepe néhány küldetés során, a csajozás lehetősége, az autózás a városban, amely egyúttal a játék egyik érzékeny pontja. De szót érdemelne az is, hogy szinte minden épület megmászható, illetve jól működő fedezékrendszer van a játékban.
Említhetném az ételek, teák és gyógyszerek szerepét, a harcművészeti iskolákat, a kakasviadalokat, a tűzharcok alatti időlassítást, a randikat és… és annyi mindent, amit felsorolni is lehetetlen. De mégsem tettem! Két okból. Egyrészt azért, mert írásomat nem egy műszaki tesztnek szántam, amely elmagyarázza, hogy a bal analóg karral tudod irányítani a karakteredet. Másrészt szeretném neked meghagyni a felfedezés örömét.
Hidd el, a Sleeping Dogs bőven adagolja az élményt. Ezúttal különvéleményemet kívántam inkább megosztani veled és átadni a játék hangulatát, amennyire szavakkal lehetséges, kiegészítve néhány olyan információval, amely fölött a közhelytesztek átsiklottak.
Jut eszembe: kifakadásom természetesen nem minden online fórum ellen szól, vannak közismert, tekintélyes és színvonalas netes magazinok is.
Egy biztos! Olyan kritikát szerettem volna adni neked, amit eddig máshol nem olvastál. Ha nem tetszett, bocsánatot kérek, akkor nem jött be az elképzelésem.



8/10

Kiadó: ***Square Enix*** Fejlesztő: ***United Front Games***
Multiplayer: ***nincs*** Online: ***nincs***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p*** Hang: ***DD5.1***

VIZUALITÁS 8 AUDIO 8 KEZELHETŐSÉG 7
TARTALOM 9 ÉLVEZETI FAKTOR 9

CONSOLE CORNER

Szasa

Risen 2 Dark Waters

A tikkasztó melegben tengődve szemlél-tem az utcán futkározó lenge öltözetű hölgyeket, mikor a már éppen elkalandozó elmémet a telefonom csörrenése szakította félbe. Szia, mámor, üdv Mekka! Kedves laptulajdonosunk, Morvay Péter keresett, aki afelől érdeklődött, nem volna-e kedvem az előzetes után tesztelni is a Risen 2-t. Minek okán a Piranha Bytes munkáit fiatalkorom óta nyomon követem rajongói tekintetemmel, nem haboztam sokat a válasszal, és mivel a második oldal jobb alsó sarkában az a pár karakterből összeálló, sokszor egy kissé elmeroggyant alak írói nevét láthatjátok, így már egyértelművé válhat, hogy nagy örömmel vágtam rá az igen választ a kérdésére! Ráadásul másik okból is örültem a megkeresésnek, ugyanis a Console Corner kínálatában épp a napokban szemeztem a programmal, így a vásárlás előtt van lehetőségem letesztelni a végleges produktumot, amivel a kedves kalóznövendékeknek, illetve magamnak is választ adhatok: mennyire lett jó játék a végleges verziójú Risen 2, és milyen módosításokat eszközöltek a derék németek a preview változathoz képest?!

Nosztalgikus kalózkaland

Minek okán az előzetesben már nagyjából levezettem, milyen tartalommal is bír a Dark Waters, valamint nem szívesen írok a játék sztorijáról sem (Hiszen ki vagyok én, hogy elvegyem mások elől a felfedezés élményét? Egy öreg kalóz, de ez már más grog… izé, történet!), ezért inkább megpróbálom a tapasztalataimat karakterekbe önteni.
Amit legelőször tisztázni kell: a Risen 2: Dark Waters bizony kissé nosztalgikus érzéseket fog kelteni a Tisztelt Játékosokban! Ugyanis a felépítése a menüknek, a párbeszédeknek, a küldetéseknek az előző generációs cuccokat idézik. Ami nem rossz éppenséggel, csupán manapság már nem szokványos, hisz minden fejlesztő próbál valami egyedit alkotni a saját játékában, hogy ne tudják a vásárlók/tesztelők más hasonszőrű alkotásokhoz hasonlítani azt úton-útfélen. Ezért a Risen 2 leginkább a 18+ éves játékosoknak fog tetszeni, akik még játszadoztak az előző generációs játékokkal is. A szigetek felépítését is e módon kell elképzelni, amiben azért van némi csavar, lévén számos parton köthetünk ki legénységünkkel, ám mégis van valami az egészben, ami miatt a sokadiknál már nem leszünk maradéktalanul izgatottak. Ez pedig, ha úgy tetszik, e szigetek darabolása, ugyanis épp mire megszoknánk az egyiket, már jön a másik, aminek felépítésében (vegetáció, lakosság, építészet, élővilág) van némi eltérés, de mégsem oly mértékben, hogy maradéktalanul elkápráztasson. A Risen első részében épp az egyetlen hatalmas játékterület volt az egyik hangulati elem: baktattál előre a kis harcosoddal és láthattad, hogy miképpen változik a környezet. Az egyik percben még tanyán voltál, aztán erdőben, majd bűzös mocsárban – a Risen 2-ben ilyen jellegű változatosság nem igazán található.
De azért nem olyan rossz a helyzet…







A Paradicsomban

Imádom A Karib-tenger kalózai című mozikat, amiknek leginkább a látványvilága fogott meg: a kosztümök, a fegyverek, a környezet, a misztikus élőlények, valamint persze a kalózok kissé alpári modora is felejthetetlen élményekkel gazdagított.
A fejlesztők is ezt az irányvonalat vették alapul (Steelbeard kapitány karaktere például egy az egyben Jack Sparrow): megindulsz a kikötőtől, ahonnan néhány partmenti szörnnyel való hadakozást követően beleveted magadat a dzsungel mélyébe, itt papagájok dalolászása tölti meg hallójárataidat, de itt-ott azért hallani néhány bestia ordítását is. Mindazonáltal a szigetek hiába járhatóak be szabadon, bármiféle megkötés nélkül, valamelyest mégis meg van kötve a kezünk. Ugyanis a kusza növénytakaró okán valamelyest rákényszerülünk, hogy az ösvényeken haladjunk előre, ami ezáltal kissé csőpályaszerkezet hatását kelti, ám ennél kellemetlenebb, hogy nem is éri meg a növényzet között keresgélnünk, hiszen semmi sincs ott, de tényleg, még csak egy árva gyógyfű sem! A csapat előző alkotásainál én például mindent felszedtem (Valóban, még a legutolsó gombát is!), hiszen a megtalált alkotóelemekből egyfelől maradandó hatású lötyiket kotyvaszthattunk, másfelől voltak olyan növények is, amiket önmagukban is elfogyaszthattunk és maradandó hatásúak voltak – növelték az erőnket, az ügyességünket. Ilyen alkotóelemek vannak a Dark Watersben is, de csak az olyan területeken, ahol még a vak is észreveszi, illetve jóval kisebb számban fordulnak elő, mint korábban.

És most kezdeném kifejteni az egyik problémámat a Risen-részekkel (igen, ez már az első Risenben is nagy gond volt)! Döntenünk kell, most mit fejlesztünk, hiszen mindenre nem lesz lehetőségünk… Ám mivel sok fejleszthető tulajdonság oldható fel, nem lesz egyszerű a döntésünk: a kardozás/védekezés elengedhetetlen, a fegyveres harcok elsajátítása szintén javallott, valamint a tolvajkodás is (ezt már nem tudjuk a maximumra húzni), ám ott van a vudu is. Borzasztóan látványos, ám nem éri meg fejleszteni, csak addig, ameddig szükség van rá (pl. vudu-baba készítése), hiszen a harcban nem tudjuk több ellenféllel szemben kellőképpen alkalmazni. Ezáltal a képességek kb. 60%-a lesz olyan állapotban, hogy érezzük is az eredményüket. Kár érte, mivel a fejlesztésekkel arányosan nyílnak meg a különböző mozdulatok is – a kardozásnál van legalább hétféle mozgáskultúrája a hősünknek, persze a maximális szintnél.



KÜLÖNVÉLEMÉNY
Böjtös Gábortól

Kimondhatatlanul taszít a Risen 2. Mintha egy gyépés, félresikerült zombit irányítanék, aki egy féreglyukkal jutott ide az előző generációból.
Nem tetszik a design, a grafika, a harcrendszer, a listát pedig még folytathatnám. Nagy előnye viszont a téma, amit feldolgoz, ezért ha csíped a kalózokat, meg a szigeteken vándorlást, érdemes próbálkoznod, de nem szabad elfelejteni, hogy ez egy (szerintem) öt-hat pontos cucc, aminek a budget-kategóiában kellett volna megjelennie.

A civilizáció felé

Természetesen a felfedezés nemcsak a partokra, dzsungelekre, kriptákra és barlangokra korlátozódik, ott vannak még a városkák, valamint a bennszülött falva… akarom mondani falu is, ami egyébként a leghangulatosabb területi része a Risen 2-nek.
Amint megérkezünk egy város határához, máris rosszalló pillantás mellett kérdéssel ront nekünk az ifjú katona (eleinte a bennszülöttek sem barátságosabbak).
Ám mihelyst betoppanunk a közösségbe, megpillanthatjuk, hogy a városban milyen társadalmi rétegek vannak, és melyiknek milyen szórakozás van biztosítva. A pórnépnél ez a kocsmában való iszogatás (ivóversenyben is részt vehetünk), a céllövölde (ezen is indulhatunk), vagy akár bunyózhatunk is, míg az uralkodói réteg pompás vityillókban tengődik, ahova nem szívesen engednek be kalózokat – érthető okokból, hiszen én mindent leraboltam eme kuckókban.
Azonban a látványon kívül sok érdekességgel nem fog szolgálni egyik város sem, csupán annyit fogunk e helyeken időzni, amennyit végképp muszáj (a kalóztanya más téma, ott a küldetések okán sokat kell időznünk). Tipikusan ez a kihagyott ziccer…
A bennszülötteknél már más a helyzet, lévén e népi csoport kinn él a szabadban, így már maga az ottlét hangulata is zseniális!
Ezen NPC-k szinkronjai mesteriek (a többi szódával elmegy, de semmi extra), a törzsi festések szintén hangulatosak, ám már fentebb is írtam, hogy kevés van e falvakból, konkrétan egyetlen egy. A fejlesztők annyi hangulatos dolgot pakoltak a játékba, ám azok nincsenek kihasználva kellően…

Elszánt léptekkel

Talán maga a mozgáskultúra a leggyérebb az egész alkotásban: a járás és futás kicsit erőltetett (de ez mondjuk minden második játéknál elmondható), a mászás pedig egyenesen vicc tárgyát képezi. A hős felkapaszkodik a kilógó teraszra, majd úgy húzza fel magát, hogy a testének java eltűnik a kőrengetegben… De a harcrendszer is ilyen, igazából nehezen érezni, hogy most jó helyre megy-e a csapás, vagy sem?! Bár ahhoz kétség sem fér, hogy minderre rátesz egy jókora lapáttal az ilyenkor aktiválódó automatikus kameranézet is, ami egy adott pontra dobja a kamerát. Persze ez borzalmas, még szerencse, hogy mi is tudjuk mozgatni, így nem kell kínlódni vele (az már más kérdés, hogy lesz-e rá időnk). Roppant furcsa, hogy ha a negatívumokat kellene felsorolni, akkor annak java a mozgás valamilyen formájával kapcsolatos… Ezek azonban csak apróságok, amiket ellensúlyoznak például a váltakozó napszakok, illetve a változó időjárási körülmények. A villámlás pl. csodásan fest, miközben ott baktatunk a dzsungel mélyén!

Az előzetes verziónál nem említettem a képfrissítési gondokat, hiszen úgy véltem, majd a végleges változatnál orvosolják eme kellemetlenséget, ám sajnos nem így történt. A legnagyobb probléma ezzel, hogy hajlamos harc közben is iszonyatosan akadozni, ami nem tesz jót nekünk, főleg annak tükrében, hogy sokszor akár 5-6 ellennel kell harcolnunk (és még ott a kameranézet bugyutasága is…). Talán egy javítással orvosolni fogják mindezt, de addig nem tudok szó nélkül elmenni mellette.
De ha úgy vesszük, ezt el is fogadhatjuk, mivel a Risen első része ocsmány is volt, és akadozott is, a Dark Waters legalább vizuálisan egész korrektül fest.

Végső megmérettetés

Amint azt ti is észrevehetitek, a Risen 2 nem egy tökéletes alkotás, sőt még a tökéleteshez közeli jelző sem aggatható rá, ám a 20-25 óra játékidő (az alaposabbak 35-40 órát is beleölhetnek) szórakoztató. Nem fogunk példálózni vele már ebben az évben sem, és maradandó alkotásnak sem nevezhető, de mégis van hangulata, kellemes az atmoszférája és a játékmenete. Azonban érezni, hogy a Piranha Bytes is rákapott a „DLC-bizniszre", mivel már a megjelenés előtt három DLC-ről lehetett tudni – ha ezeket a tartalmakat már alapból belepakolták volna a játékba, talán egy egész ponttal is jobb értékelést kaphatott volna. Azonban így én hét ponttal jutalmazom a végső produktumot, ama játékosok pedig, akik fogékonyak a The Witcher, Gothic, Two Worlds, Fable és hasonszőrű játékokra, egy pontot még rátehetnek. Én ezek ellenére is rácsörgök a Console Corneres Ferikére, és beszerzem a PlayStation 3-as Risen 2-t, mivel nekem, mint rajongónak, 9 pontos a cucc.
E szerint tessék dönteni a vásárlásnál, ám javallott a 2012/04-es számú Konzol Magazin fellapozása is, lévén abban további részletek olvashatóak a produktum kapcsán.





7/10

Kiadó: ***Deep Silver*** Fejlesztő: ***Piranha Bytes***
Multiplayer: ***nincs*** Online: ***nincs***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p*** Hang: ***DD5.1***

VIZUALITÁS 7 AUDIO 6 KEZELHETŐSÉG 7
TARTALOM 7 ÉLVEZETI FAKTOR 8

Kronnas

DARKSIDERS II

„És látám, és ímé egy sárgaszínű ló; és a ki rajta üle, annak neve halál, és a pokol követi vala azt..."

(Jelenések könyve, Károli Gáspár fordítása)

Két éve már, hogy az emberiség végleges pusztulásra lett ítélve egy intrika által, amelynek következtében az Apokalipszis négy lovasa közül az egyik, Háború a Föld felszínét taposta.
Két éve már, hogy átélhettük a világvégét elhozó testvérek legharciasabb tagjának remekbeszabott kalandját, amely ugyan nem volt hibátlan, mégis megőrzött valamit a klasszikus videojátékok esszenciájából. A Vigil Games szüleménye jött, látott és győzött, amit a sajtó és a játékosok irányából érkező egyértelmű visszhang bizonyított. Kis kaland, sok akció, némi fejtörő, valamint nem kevés hangulati elem jellemezte a programot, amely lehetőséget adott démonok, angyalok, félistenek legyőzésére, a velük szemben folytatott küzdelemre. Egy világvégét elmesélő történet természetesen nem működhet úgy, ha a végén(?) nincs némi kudarc vagy éppen negatív lezárás (lásd: Cabin in the Woods – tessék megnézni, mert nem csak ügyesen utal a klasszikus horrorfilmekre, de a sztorija is jópofa), éppen ezért Háborútól is ideiglenes búcsút vehettünk az első rész végén, aminek egyenes következménye a második epizód indítása, mely szerint Halál is nyakába szedi a lábát (vagy lovának patáit), hogy bejárja a létsíkokat, és megmentse a száz éves büntetését élvező tesóját – érzi és tudja jól, hogy Háború nem vétkes a történetben, avagy átverés áldozatává vált. Mondjuk mindez nagyon szép és nagyon jó, de rajtunk már vélhetőleg nem segít a Tanács elleni lázadás, elvégre már az első részben is max. zombiként bolyongtunk a romos városok épületei között.

Középpontban a Halál

Végre, igen! Amit eddig csak videobemutatókban láthattunk, az immáron testközeli kalanddá változik, amikor a kezünkbe veszszük a kontrollert (persze csak az eufórikus élmény után, mikor kibontjuk a dobozt, ami jobb esetben még egy realisztikus méretű csontmaszkot, valamint egy gyönyörű artbookot is tartalmaz). Halál pedig valóban fürgébb, ez már az első pillanatokban kiderül, amikor a jeges világban haladva lepattanunk lovunk, Despair (Kétségbeesés) hátáról, majd nekiállunk lekaszabolni a ránk támadó megfagyott lényeket. Innentől csak egy lépés Crowfather, a vele folytatott összetűzést követően pedig (részben) kitárulkozik előttünk a Darksiders második részének világa, amelyben ősi alkotók (Makers), gigantikus őrzők egyaránt előfordulnak.
Természetesen vannak újdonságok és változtatások (ezekre ki is fogok térni), de az alap ugyanaz, mint régen: kapsz egy hatalmas, többé-kevésbé nyitott terepet (ami rész zárva van, az később a megszerzett tulajdonságokkal és tárgyakkal szintén bejárhatóvá válik), ahol a sztori szerint haladva hajthatod végre a feladatokat, miközben szövetségesekre és új ellenfelekre lelsz. Lovadat már a kezdetektől fogva előhívhatod, amennyiben nem zárt térképen kalandozol, erre pedig szükséged is lesz, mert sokszor kilométereket kellene gyalogolnod ahhoz, hogy célba érj.

A nagy Kaszás

Halál csoda egy fazon, elvégre testvérével ellentétben minden csillivilli cuccot felvehet és magára aggathat, így a megvásárolt és az ellenfelekből és ládákból lootolt fegyvereket, ruhadarabokat és egyéb kiegészítőket is hörcsög módjára tárolja a pofazacskójában (máshova nem is tudom, hogy férhet az a sok csecsebecse, amit megkaparint).
Ezekről egyből látjuk, hogy jobbak-e már meglévő társaiknál (sebzés, védelem, speciális tulajdonságok), így variálhatjuk mindegyiket, ennek köszönhetően pedig a cingár, elsőre mezítelennek tűnő főhős brutális páncélzattal és fegyvertárral rendelkező gyilkológéppé válik. Tárgyakból amúgy rengeteg van – az elején még úgy tűnik, kevés a változatosság, majd a szintek lépésével mintha egy darabig megállna a fejlődés, de aztán egyre durvább értékelésű és tulajdonságú darabokat találunk, ráadásként pedig megjelenik a fejlesztés lehetősége is. Utóbbi csak a fegyvereknél, azokon belül is a megszállott (Possessed) példányoknál lehetséges, azokat viszont a többi tárgyad erejével és tulajdonságaival ruházhatod fel, így pl. egy 306-os sebzésű csatabárdból kihozhatsz egy 397-es sebzésűt is, amely emellett 25-ös tűzsebzést ad, mindezek mellett pedig a kritikus csapás esélyét is növeli, vagy éppen életerőt ad a leölt ellenfelek után. Ez a rendszer nagyban feldobja az amúgy sem unalmas játékot, akik szeretnek lootolni, nézegetni az „új jövevényeket", azok rendesen ellesznek ezzel, ráadásul az újabb és újabb páncélzatok és fegyverek kifejezetten jól néznek ki – húszas szintünk környékén „emberünk" meglehetősen kellemes látványt fog nyújtani.
Több olyan szereplő is visszatér, akivel már találkozhattunk az első epizódban, ilyen például Vulgrim, aki ezúttal zsákbamacskát árul, azaz bizonyos összegekért alacsony-, közép- és felsőkategóriás cuccokat vehetünk, de hogy pontosan mit, azt csak a tranzakció után tudjuk meg. Mellette minden térképen lesz valaki, akitől a lényeges dolgokat megvásárolhatjuk (életerőt töltő fiolákat is), pluszban pedig a lényeges szereplőktől ajándékokat is kaphatunk, amennyiben egy feladatot végrehajtunk nekik, vagy összegyűjtünk számukra köveket, könyvoldalakat, ősi rúnákat és egyebeket. Illetve vannak még olyan ládák is, amelyekbe a DLC-s kiegészítők érkeznek meg, vagy azok, amelyeket ismerőseink küldözgetnek nekünk – ugyanis lehet ajándékozni: amennyiben úgy érzed, felesleges felszerelésed elküldheted a barátlistán lévő személyeknek, akik szintén Halál kalandjait nyüstölik.

Fontos a fejlődés szempontjából a két skillfánk is, amelyek a szintlépéseknél kapott pontokkal alakíthatóak, miközben vagy a támadó, vagy pedig a védekező oldalt erősíted, ezzel varázslatokat és durva speciális csapásokat tanulva, amik aztán remek kiegészítést nyújtanak az amúgy is egyre gyilkosabbá váló kombók mellé. Mondjuk erre szükség is van, mert néha olyan helyzetekben találod magad, hogy jó taktika és kellőképpen felszerelt/felfejlesztett karakter nélkül igen hamar elvérzel – éppen ezért fontos, hogy csak életerő töltőkkel felszerelve indulj neki a nagyobb harcoknak.
Azért van könnyítés is: ha meghalsz, az utolsó checkpointnál (manuálisan bárhol tudsz menteni) lévő fiolamennyiséggel eshetsz neki újból a támadóidnak, ráadásul teljes





életerővel, illetve ha nem harcban vagy, még a zárt terepekről is kiteleportálhatsz a világtérképre a néha egyébként is hasznos „gyors utazás" segítségével. Ilyenkor kapsz egy pontot az adott helyszínen, ahonnan kiléptél, és később, mikor már bevásároltál, ugyanoda tudsz majd visszatérni is.

Ahogyan az első részben is tettük, miközben haladunk előre a sztoriban, egyéb kiegészítő felszereléseket kapunk, amikkel új, korábban zárt helyszíneket nyithatunk meg, illetve lehetetlennek tűnő feladatokat hajthatunk végre (vigyázat, ezeket egy végigjátszás alatt tegyük, mert ha újat indítunk, azok a cuccok nem lesznek meg, amik a történethez kapcsolódnak).
Ezek közül van olyan, ami multifunkcionális, avagy a harcok alatt is remekül alkalmazható, mint például a Death Grip, amivel az ellenfelekhez húzhatod magad.
Ami még nem volt, az a kővé dermedés lehetősége: ilyenkor szoborrá válunk, lelkünk pedig kettészakad és a feleket irányítva egyszerre két kart is meghúzhatunk, a gazdatestet pedig a lebegő platformokon „befagyasztva" el is mozdíthatjuk. Jópofa megoldás, illik a többi logikai feladványhoz.

Hosszasan lehetne még sorolni, hogy milyen feladatokat kapunk (golyókat guríthatunk, „mecheket" lovagolhatunk meg stb.), de felesleges, ezeket majd úgyis kitapasztalja mindenki. Ami a lényeg, az inkább a játékmenet és a hangulat, ami ezúttal is nagyon erősre sikeredett.

„Behold the pale horse,
With fire in it's eyes, with murder it's rides..."

(Saviour Machine – Behold a Pale Horse)



A korábban leírtak alapján néhol úgy tűnhet, túl sok a könnyítés, elveszett az igazi kihívás, de nincs így. Halál kalandja egy remekbeszabott történetet nyújtó epikus utazás.
Közel hét óra, mire igazán beindul. Visszaszerezzük az alkotóknak a tűzet és vizet, megindulunk a hatalmas pusztaságban, majd eljutunk az Élet fájához, és… és kiderül, hogy amit eddig a játék területének hittünk, az csak egyetlen létsík a sok közül. Miközben a Romlás mindent és mindenkit fenyeget létével, kitérőt teszünk az angyalok birodalmába, a holtak földjére, plusz egyéb létsíkokra, amelyek mind-mind egyediséggel, karakterességgel lettek megalkotva. Eközben változnak ellenfeleink, változik a hangulat is a külső megjelenítéssel együtt, néha pedig olyan küzdelmek várnak ránk, hogy csak lesünk nagy szemekkel.
A Darksiders második epizódja nagyjából mindenben többet nyújt, mint az első, miközben ragaszkodik annak alapjaihoz. Több lehetőség, több fegyver, több helyszín… hatalmas főellenfelek és területek, filmzeneszerű muzsika (ezúttal is üdvözlöm Jesped Kyd géniuszát), Halál pedig ha nem is szerethető, azonosulható figura (csak van az embernek némi fenntartása vele kapcsolatban), azért lehet kedvelni – főleg egyes beszólásait.

Vágtatunk a lovunkon a csontvázak között, miközben szintén csontból épült tereptárgyak mellett elhaladva küzdünk a szél által felkavart porral, majd szembenézünk a holtak urával, akiről kiderül, hogy ha megharagszik valakire, az soha nem menekülhet bosszúja elől. Angyalok hulláin gázolunk át vagy éppen velük vállvetve küzdünk a démonizált emberi hordákkal szemben, miközben a játékmenet már-már egy árkádosabb, lazább TPS tartalmát adja.
A mezőre kilovagolva egy hatalmas Őrző magasodik felénk, közben meg hallójáratainkban ott tombol Kyd monumentális muzsikája – már-már azt hisszük, hogy a SotC került elénk, de nem, a Darksiders II ügyesen, ésszel és ott lop, ahol kell: nem többet a szükségesnél.

Természetesen ez a játék sem hibátlan, sőt. Előfordulnak beakadások, belassulások és kisebb bugok, valamint a terep is hajlamos a szemünk előtt felépülni (a nagyobb területekre kiérve érdemes a füvet vizslatni). A grafika eleve nem állat leejtős darab, de összképileg mégis jól mutat az első résznél kicsit rajzosabb megoldásokkal bíró megjelenítés.
Többször is belefutottam abba a hibába, hogy Halál bármennyire is fürgébb típus, az irányítása időnként megmaradt olyan döcögősnek, mint Háborúé volt, ennek köszönhetően sikerült néha a csatákban is elvéreznem, vagy lefordulnom egy-egy falról a semmibe a későn vagy pontatlanul végrehajtott ugrásnak köszönhetően.
Arról nem is beszélve, hogy először csak azt hittem, elromlott a kontrollerem, később pedig néha agybajt kaptam amiatt, hogy a menüben a d-pad segítségével nem lehet navigálni, erre kizárólag az analóg kar alkalmas, ami valljuk be, elég fura dolog.
De ami talán a legjobban zavart, az a leginkább az első harmadban lévő kis monotonitás, néhány hasonló feladat, miközben szinte mindenhol három darab kell mindenből a továbbjutáshoz. Szerezz meg három lelket, három darabot a fegyverből; indíts be három szerkezetet – ezekhez pedig viszonylag egyforma katakombák és épületek nyújtanak otthont.

Szerencsére ez nem mindig zavaró, de néha azért felüti a fejét az unalomnak nevezett ősellenség. Aztán hat-hét óra után beindulnak a dolgok, utána pedig a szerkezet ugyan marad, az élmény mégis abszolút pozitív irányba fordul.



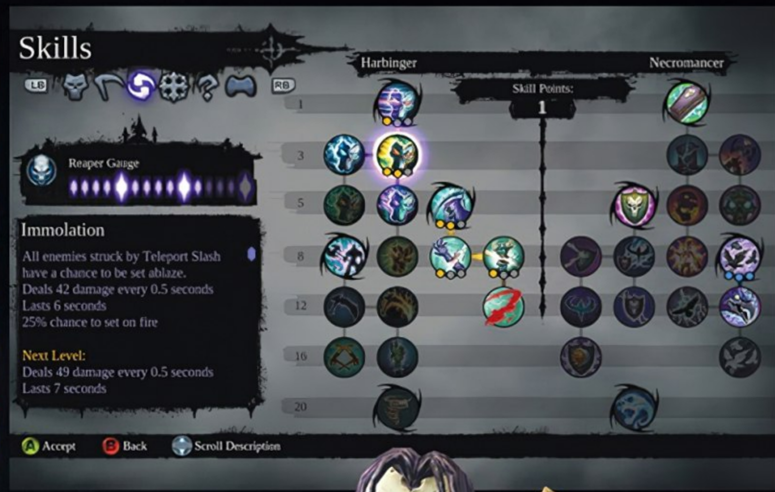
KÜLÖNVÉLEMÉNY
Martintól

A játék első részét élvezettel zúztam végig, majdnem teljesen kimaxolva: külsőleg és belsőleg is nagyon adta.
A folytatás esetében viszont tartottam a tesztekben olvasott új dolgoktól, például a loot-rendszertől. A DSII végül csak nemrég került a kezembe: azonnal meggyőzött. Ezt a gyönyörű látványt vártam, ilyen csúcs kezelhetőséggel.
Szerintem az új, nyitott világgal (struktúrával) járó mellékküldetések talán egy icipicit ismétlődővé tehetik a rendszert, ez nem volt meg az első részben, így én arra 9, erre 8 pontot adnék.
Szuper játék lett a DSII!









Köszönhetően a fejlesztési lehetőségeknek, a változatosnak mondható ellenfeleknek, valamint a remek hangulatnak, ami korrekt kiegészítője a brutális tartalomnak.
Nem csalás és nem ámítás: normál fokozaton huszonhárom óra volt az első végigjátszásom, amelyben az összegyűjtögethető cuccokkal, valamint a mellékküldetésekkel és az Arénával (egyfajta hordamód) nem is nagyon foglalkoztam. Szóval ha multi nincs is (ehhez a műfajhoz nem is nagyon szükségeltetik), az egyjátékos kampány kárpótol annak „hiányáért".

A leírt üresjáratok ellenére is élveztem a végigjátszást, ami sok nagyszerű élményt okozott. Felfedezés, fejtörők, ügyességi kalandozás (Prince of Persia módra… falakon futás és kapaszkodás, ide-oda ugrándozás), nagy és emlékezetes harcok.
Nem érzem úgy, hogy bármiben is hiányt szenvedtem volna. Persze, vannak lopások, lehet ehhez-ahhoz hasonlítgatni a játékot (hallottam a God of Wart is emlegetni, pedig ahhoz szerintem nem sok köze van, maximum látszólag), de ha jobban belemélyedsz, ha átadod magad a tapasztalásnak, akkor rájössz, hogy a Darksiders rendelkezik egy nagyon komoly egyéni esszenciával, ami miatt a program nem is annyira másolat, mintsem inkább tisztelgés.
Klasszikus videojátékok szerelmeseitől a klasszikus videojátékok szerelmeseinek. Éppen ezért kiemelkedő a mai kínálatból.

Varjúnk mutatja az utat, ha kell, de nem kapunk hatalmas nyilakat. Érkezik némi segítség a fejtörőkhöz, az aktuális útszakasz megtalálásához, de nem rágnak mindent a szánkba. Segítenek minket az erősebb fegyverekkel, egy-egy játékopcióval, de a harcokat lelkiismeretesen meg kell vívnunk, különben hamar elvérzünk. Páratlan.

Nem hibátlan, de a nyolc pontos játékok között tökéletes darab. A megjelenése pedig remekül lett időzítve, elvégre az uborkaszezon végén igazi felüdülésnek számított a hosszabb kihagyást, valamint az idei év egy-két csalódását követően. Nyugodt szívvel ajánlom annak, akinek a leírás felkeltette az érdeklődését és nem ellensége a műfajnak.

Kíváncsian várom, hogy lesz-e végül folytatás, és ha igen, az milyen formában készül el. Két lovas még maradt, ráadásul a tesókat is össze lehetne hozni. Mert a család mindennél fontosabb.





8/10

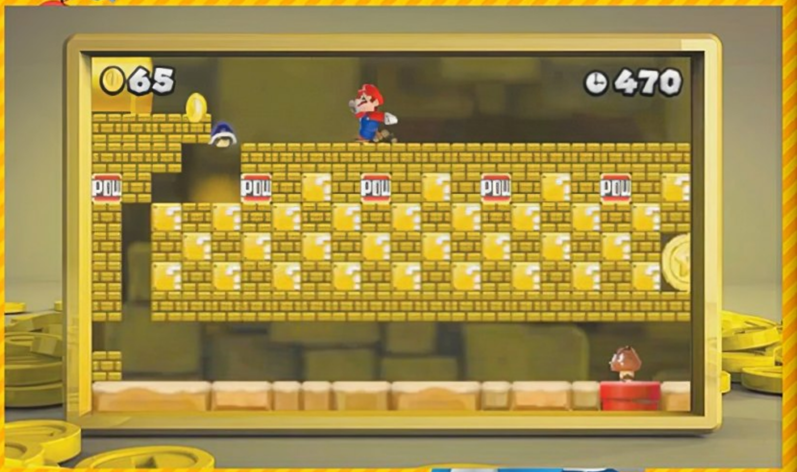
Kiadó: ***THQ*** Fejlesztő: ***Vigil Games***
Multiplayer: ***nincs*** Online: ***nincs***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p*** Hang: ***DD 5.1***

VIZUALITÁS 7 AUDIO 10 KEZELHETŐSÉG 7
TARTALOM 10 ÉLVEZETI FAKTOR 8

Böjtös Gábor

CONSOLE CORNER





New Super Mario Bros. 2

Mi a közös az Octoberfestben és Super Mario-ban? Mindkettőre sor kerül legalább egyszer egy évben, és mindkettő nagy vidámságot okoz. Persze adja magát a kérdés: elkerülhető-e az unalomba hajló önismétlés egy ilyen sűrű visszatérési hullám esetében? Természetesen most nem a sörre gondolok…



KÜLÖNVÉLEMÉNY
Böjtös Gábortól

A NSMB2 egyik legnagyobb előnye egyben a legnagyobb hátránya is, ami a tulajdonképpeni állandósága, nagyjából változatlansága. Emiatt a nyolc pont akár hét is lehetne, ami egy jó, de nem rendkívüli játékot takar.
Aranyos, jópofa, nagy benne a nosztalgiafaktor, ám mindezek mellett sem újít igazán, ráadásul nehéz az olyan nagy elődökhöz felnőni az újabb generációkban, mint a Super Mario 3 és a World. Megmondom őszintén, azok (sokkal) jobban is tetszettek.

Vizsgáljuk meg a kérdést szigorúan a makacs tények szemszögéből. Igaz, hogy Mario gyakran vissza-visszatér, de mindezt változatos formában teszi, egyszer hercegnőmentő matricahősként, másszor z-tengellyel felvértezett galaxis-felderítőként.
A játékok sztorijai mindig ugyanott lukadnak ki, de ez nem Metal Gear, itt nem fontos a történet, csak a játékmenet. A programok változatosak, mind dizájn, mind a helyszínek, mind a muzikalitás terén és... no, itt álljunk is meg, mert megérkeztünk a New Super Mario Bros 2. Achilles-sarkához. De előbb nézzük meg, hogy jutottunk el idáig.

A SNES-korszak befejeztével a síkban futó platformjátékok aranykorának is vége szakadt, bár később világossá vált, hogy csupán a technikai fejlődés miatt kellett átadniuk a terepet 3D-s testvérkéiknek, nem a népszerűségük hagyott alább. Mi sem bizonyítja ezt jobban, mint a rá tíz évre újramelegített New Super Mario Bros. röpke harmincmilliós eladása. Teljesen érthető, hogy egy ilyen kasszarobbantás után folytatásért kiált az Istenadta nép és a kiotói költségvetés – ami pár év múlva meg is érkezett Wii-re.
Mindamellett, hogy néhány újítást eszközöltek (négyjátékos multi, új power upok stb.), a játék hűen őrizte a DS-es újragondolás hagyományait, mondhatni minden téren.
És most itt állok, kezemben a legújabb New Super Mario Bros. sárga kis tokjával, és...
...hát, talán magasak voltak az elvárásaim, de őszintén szólva egy kicsit többet vártam.
A játék nagyon szép, de a dizájn echte ugyanaz, mint a két korábbi epizód esetében, értsd: egy-két hátteren kívül semmi változás nincs. A világok megszólalásig hasonlítanak az előző részekben megtapasztaltakhoz, de a legfájóbb, hogy egyetlen egy új zenére sem akadtam az amúgy időben nem túl hosszú végigjátszásom alatt.
Tehát ugyanazok a zenék duruzsolnak a kis hallójáratainkban, talán annyi különbséggel, hogy a vezérszólamot prüntyögő midit lecserélték egy Japán gyermekkórusra, amire a művelt hunglish is csak annyit mondana, hogy „nem túl much”!

Ha a cikk végén lévő értékelésre pillantasz, nyájas olvasó, felmerülhet benned a kérdés: „ezek után mi a francra kapott ez ennyi pontot”? Arra, hogy a játék jó. Nem forradalmi, nincs benne szinte semmi olyan, amit ne láttunk volna korábban, de ettől még tagadhatatlan a profizmus, ami a program minden bitjéből árad, még ha a fejlesztőknek csupán ujjgyakorlat is volt az elkészítése. Ami a dizájnt illeti, az egyik fórumon pont azt hasonlítgatták össze, hogy a klasszikus Mario-platformerek milyen változásokon mentek keresztül viszonylag rövid idő lefolyása alatt, és hogy a New Super Mario Bros.-epizódok mennyire egyformák. Ez részben jogos, részben viszont nem feltétlenül jó párhuzam.
A klasszikus Mario-részeknek azért is kellett új és új dizájn, hogy azokon keresztül szemléltessék az aktuális hardver fejlődésének mértékét, manapság pedig erre nincs szükség. Ettől függetlenül természetesen jó volna Mario-t valami új köntösben megcsodálni, bár a galaxist bejáró kaland után már nehéz elképzelni, mit lehet még kihozni a koncepcióból. De hát valahol ez az átka annak, ha magasra kerül a léc.

Na, nézzük szépen sorban, mit is kapunk a pénzünkért: kilenc világ (ebből három rejtett), mindegyiken körülbelül 8-10 pályával. Nem csak a pályák, de a felszedhető cuccok is tisztelegnek a nagy előd, a Super Mario Bros 3 előtt. Visszatért a sokak által kedvelt Raccoon Leaf, azaz a mosómedve-levél, amivel ismét lehet repkedni, valamint itt vannak a kimaradhatatlan gombák és a tűzvirág is. Apropó tűzvirág: ebből van egy újfajta,







melyet felvéve Mario hirtelen aranyszoborrá dermed, és a lövései által eltalált blokkok is mind-mind arannyá válnak, biztosítva ezzel bajszos barátunk meghitt nyugdíjas éveit.
Úgy néz ki, hogy a válság már a Gomba királyságot sem kerüli el, hiszen ebben az epizódban kitüntetett figyelmet kap a pénz. Hogy szimplán sóherségről vagy felfokozott aranybirtoklási szenvedélyről van szó, azt nem tudom, de tény, hogy a hercegnő megmentése mellett a cél, hogy Mario összegyűjtsön egy millió aranyérmét. Egy gurigányi coin pedig nem kis tétel, de szerencsére minden segítséget megkapunk a megszerzéséhez.
Egyrészt a pályákon sokkal több arany található, mint úgy általában.
Másrészt a már említett arany tűzvirág mellett néhány pályaelem is gondoskodik arról, hogy ne üres zsebbel hagyjuk el a helyszínt. Ilyen például az aranykarika, melyet átugorva igazán aranyos dolgok szemtanúi lehetünk. Ilyenkor rövid időre bearanyozódik a pálya, az ellökött teknőspáncélok arany kondenzcsíkot húznak maguk után és még a csövekből is aranyeső hullik.

A központi szerepbe helyezett coinok a játékmenetre is egészséges hatással voltak. Eddig ugyebár száz darab összegyűjtött érméért egy életet kapott jutalmul az egyszeri halandó, ami a profi játékosokat nem motiválta kellőképpen (hacsak nem arra utaztak, hogy mindent felvegyenek).
Ahhoz viszont, hogy Mario bekerüljön a Milliomosok Klubjába, keményen számításba kell vennünk minden fellelhető fityinget.
A játék egyébként nem nevezhető különösebben nehéznek, és ha tényleg komolyan vesszük az anyagi javak gyűjtését, hamar háromjegyű szám fog virítani a feláldozható életeket jelző kis Mario-fej mellett.

„De jó, már megint a kazuárok jártak jól! Hát a veteránokra ki gondol?" – dünnyöghetnénk, de szerencsére alaptalanul.
Ugyanis a fő játékszál mellett található egy bizonyos Coin Rush nevezetű opció is, amely arra hivatott létrejönni, hogy a zsonglőrködők is kiélhessék elfojtott vágyaikat.
Itt három pályából összemixelt kis pakkokat kell végigjátszanunk, de mondhatnám azt is, hogy végigrohannunk, ugyanis a teljesítésre kapott idő pofátlanul kevés. Valamint életbe lép az „egy életem – egy halálom" szabály is: mihelyst fűbe találunk harapni, már kezdhetjük is elölről a mutatványt.
És emellett természetesen minél több coint magunkhoz kell szólítanunk, hiszen virtuális férfiasságunkat csak így bizonyíthatjuk barátaink előtt, akikkel mind Streetpass-on, mind Spotpass-on keresztül megoszthatjuk elért eredményeinket.

A fő szálnak akár ketten is nekivághatunk, feltéve, ha van a közelünkben egy ismerős, akinek szintén megvan a játék. Ugyanis a program nem támogatja a Download Play-t, valamint hiába keressük az Online Multiplayer opciót is, ami viszont teljesen érthetetlen. Pont most, amikor a Nintendo épp azt akarja bebizonyítani az újdonsült Nintendo Networkkel, hogy készen áll végre felzárkózni vetélytársai mellé az online lehetőségek terén, ez bizony súlyos hiba.

Ezeket leszámítva viszont másba nem igazán tudok belekötni. A 3D csúszkával állítható mélységélesség például primitívsége ellenére látványos megoldás. A koopalingeknek többszöri visszatérésük ellenére is örülök, valamint Reznornak is, aki a Super Mario World óta nem kapott szerepet. Yoshi-t hiányolom, de gondolom, őt a hamarosan debütáló New Super Mario Bros. U-ra tartogatják.

Hiányosságai és minimális újításai ellenére a New Super Mario Bros. 2 igazán jó választás a platformjátékok kedvelőinek. 3DS-en még amúgy sincs túlkínálat az efféle játékokból, viszont akik unalomig játszották az előző részeket, azoknak azt ajánlom, inkább a 3D Land felé kacsintgassanak, amely talán minden téren jóval többet ad magából.
Azonban akik élnek-halnak a Mario-játékokért, azok számára erősen ajánlott a program, mellyel kellemesen eltölthetik az időt a NSMBU megjelenéséig, ami reményeim szerint jóval változatosabb, előremutatóbb lesz elődeinél. Kíváncsi vagyok, mi sül ki belőle, de van egy olyan sejtésem, hogy a Super Mario World trónja továbbra sincs veszélyben…





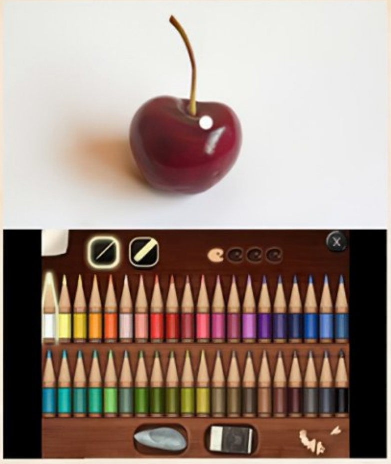
Tudtad, hogy a Konzol Magazinban 1-10-ig, csak egész számokkal pontozunk?

8/10

Kiadó: ***Nintendo*** Fejlesztő: ***Nintendo EAD***
Multiplayer: ***2 fő*** Online: ***nincs***
Felbontás: - Hang: -

VIZUALITÁS 9 AUDIO 7 KEZELHETŐSÉG 9
TARTALOM 7 ÉLVEZETI FAKTOR 8

keviny









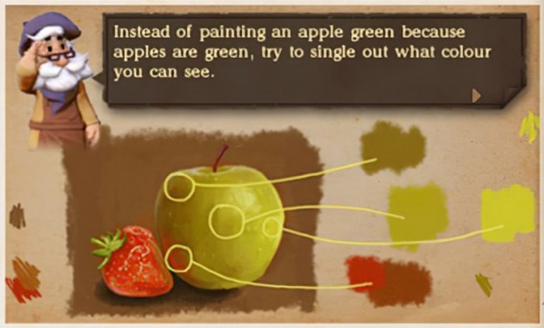
NEW Art Academy

Sokfajta játékot teszteltem már életemben, de festő-rajzoló programot még soha. A 3DS azonban erre is megadta a lehetőséget a New Art Academy személyében. Bevallom, nem ismertem ezt a játékot, csak annyit tudtam róla, hogy évekkel ezelőtt DS-re jelent meg egy korábbi része. Látatlanul azonban mérhetetlen ellenszenvet éreztem a programmal szemben.
Két dolog zavart. Egyrészt azon gondolkoztam, minek a rajzoláshoz és festéshez konzol, vagy akármilyen szórakoztató elektronikai eszköz? Ceruza kell ide, meg festék, aztán hajrá! Hamar bebizonyosodott, hogy tévedtem. A másik, hogy hihetetlenül utálok rajzolni és festeni. Nem tudom, hogy miért, de kiskorom óta görcsbe rándult a gyomrom, a tenyerem meg izzadni kezdett, ha rajzolni kellett. Talán az is közrejátszott, hogy műalkotásaimat leginkább a primitív jelzővel lehetne jellemezni. Kétségtelenül előnyös oldala mindennek, hogy rajztehetségem csillogtatása különösen szórakoztatónak bizonyult az Activity partikon, mert amikor rajzolásos feladatot kaptam, garantált volt a sírva röhögés a társaság részéről.
Ezért is néztem ferde szemmel a játékra.

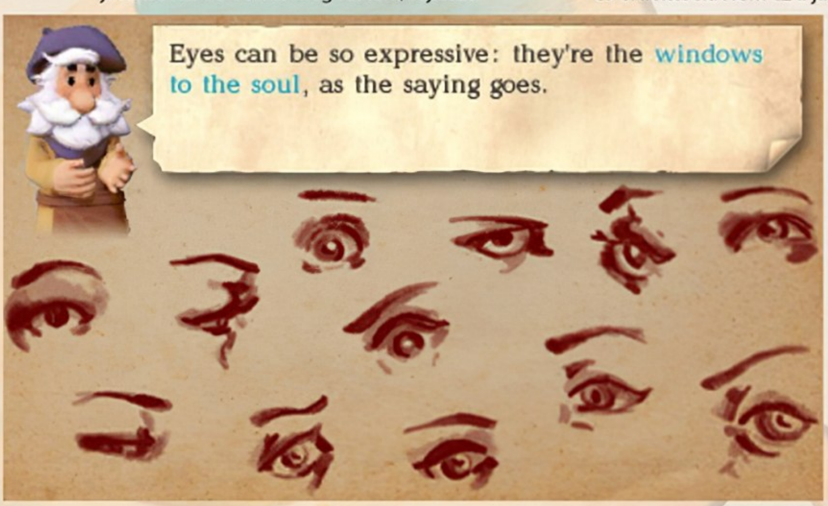
Játékra? Igazából ez a szó nem is illik igazán a programra, mert nem igazán játékról van szó. Sokkal inkább egy festészeti oktató programra gondoljunk. Egy olyan szoftverre, mely játékos módon tanít meg festeni, fejleszti egy elhanyagolt képességünket, sőt kedvet is csinál hozzá! Én magam sem hittem el, hogy ez lehetséges, de látva a rengeteg pozitív kritikát a játékkal kapcsolatban, úgy látszik, nem állok egyedül a tapasztalataimmal.
Nehéz azt megfogalmazni, hogy mi a titka a NAA-nek. Talán az, hogy könnyed dózisban adagolja a sikerélményt? Nem érezzük mellette totálisan bénának magunkat? Igen, ezek mind benne voltak. Másrészről ügyesen gyakorolja a fokozatosság elvét, és a feladatok is jók. A leckék lassan nehezednek, egyre bonyolultabb és érdekesebb kihívás elé állít minket a program, ám segít is, ha valami esetleg nem megy. Tényleg kedvet kap az ember az alkotáshoz. A tanultak aztán észrevétlenül épülnek be az ember kezébe – és nem csak a játék érintőképernyőjét használva, hanem a dolog aztán működik a valóságban, igazi papírral és ceruzával is!

Miután megtanultuk az alapokat, és egy kicsit gyakoroltunk, láthatjuk azt is, hogy mennyire tartalmas a program. Elképesztő választékát nyújtja a lehetőségeknek. Tartalom szempontjából is sikerült fejleszteni az előző részhez képest. Számtalan új leckével fejleszthetjük képességeinket, a festék- és ceruzaválaszték pedig egyszerűen lenyűgöző. Ha ezt otthon akarnánk kikeverni, vagy megvenni, ingünk-gatyánk rámenne.
Az új cerkákat és színeket aztán gyakorló vásznon ki is próbálhatjuk. Ezután az elkészült alkotásunkat SD-kártyára is elmenthetjük, hogy a netre küldve büszkélkedhessünk vele a Facebookon, vagy akárhol. Kár, hogy a képek minősége nem a legjobb, inkább arra szolgál, hogy a 3DS-en nézegessük őket. Nézegetni pedig lesz mit, mert számtalan minta közül választhatunk, melyek színesek és érdekesek. Nem ez a játék mutatja meg, hogy mire képes a gép, de a kategóriáján belül kellemes hatást tesz az emberre. Mint ahogy a zenékről is ugyanez volt a véleményem.

Összességében én nagyon elégedett voltam a játékkal. Nem állítom, hogy ez egy tökéletes rajzoktató program, de nagy előnye, hogy kedvet csinál a dologhoz és egy olyan útra terelhet, amely nemcsak a rajzolás és festés megszeretéséhez, hanem a festészet, mint művészet jobb megértéséhez is elvezethet. Egy párhuzamos példával élve az olvasás megszerettetését sem Dosztojevszkij regényein kell elkezdeni, hanem emészthetőbb íróén, mint mondjuk Verne. A játék ezt a funkciót tökéletesen betölti, én hatalmas pozitív csalódásként tettem le. Érdemes tenni egy próbát vele.
Annyit biztosan elérhetünk, hogy néhány óra gyakorlás segítségével nem rajtunk fognak röhögni, ha meglátnak bennünket ceruzával a kezünkben.









8/10

Kiadó: ***Nintendo*** Fejlesztő: ***Headstrong Games***
Multiplayer: ***nincs*** Online: ***nincs***
Felbontás: - Hang: -

VIZUALITÁS 7 AUDIO 7 KEZELHETŐSÉG 9
TARTALOM 8 ÉLVEZETI FAKTOR 8

Veres Miki

CONSOLE CORNER


CONSOLE CORNER
NAGYBAN JÁTSZOL?
2871 legyőzött főellenség...
1079 hősi sérülés...
742 teljesített küldetés évente...
135 óra akcióban töltött idő havonta...
12 összetört kontroller...
1 hely, ahol mindent beszerezhetsz a következő bevetésre.
Bevetés előtt ellenőrizd gamer felszerelésed! A Console Cornerben új és használt gépek, játékok és kiegészítők teljes arzenálja várja a harcba induló játékosokat. Akkor sincs gond, ha kedvenc konzolod meghibásodik vagy sérülést szenved az ütközet hevében. Professzionális szervizünk a hiba okától függően, akár három óra alatt megjavítja gépedet!
Start mission!
PS2 PS3 PSP PSVITA NINTENDO DS. NINTENDO 3DS. XBOX 360 Wii.
Cím: 1085 Budapest, Somogyi Béla u. 12. • Tel.: 061 266 4698 • Mobil: 06 70 277 8186 • e-mail: info@consolecorner.hu
MSN: info@consolecorner.hu • FB: www.facebook.com/consolecorner • TW: www.twitter.com/consolecorner • www.consolecorner.hu
Nyitva tartás: Hétfő: 10.00 - 19.00 • Kedd: 10.00 - 19.00 • Szerda: 10.00 - 19.00 • Csütörtök: 10.00 - 19.00 • Péntek: 10.00 - 19.00 • Szombat: 10.00 - 14.00 • Vasárnap: zárva



TRANSFORMERS FALL OF CYBERTRON

Cybertron hanyatlása

Annak ellenére, hogy igencsak kedvelem a képregényeken alapuló, szuperhősöket felvonultató univerzumokat, a Transformers világa valahogy mindig távolabb esett az érdeklődési körömtől, mint akár egy Batman- vagy Spider-Man-univerzum. Természetesen olvastam a képregényeket, láttam néhány epizódot a rajzfilmekből, és persze nem hagyhattam ki a Micheal Bay rendezésében elkészült három mozifilmet sem.



Sőt még egy videojátékkal, a 2009-ben PS3-ra és Xbox 360-ra megjelent mozifilmes trilógia második darabjának, a Transformers: Revenge of the Fallennek a kifejezetten gyengére sikerült játékadaptációjával is kénytelen voltam egy nagyobb hangvételű próbát tenni. A több mint két esztendeje íródott tesztem alanya maradandó emlékeket hagyott bennem, ám sajnos kizárólag csak negatív értelemben. Talán ezért is alakultak úgy a dolgok, hogy a már a kritikusok és a játékosok által is elismert, egy évvel később érkező, a High Moon Studios által fejlesztett Transformers: War of Cybertron is teljesen kimaradt az életemből. Így szinte az előzmények mélyebb ismeretének hiányában voltam kénytelen belevágni a folytatásba, a Transformers: Fall of Cybertronba.

A játék története az Autobotok és az Álcák harcának azt a fejezetét meséli el, amelyben a robotok rákényszerültek fémszerkezeteikkel és gigászi acélkomplexumaikkal beépített bolygólyuk, a Cybertron elhagyására. Az említett planéta a végnapjait éli.
Az egykoron csodásan működő monumentális gépezeteknek mára csak a roncsai borítják a felszínt. A bolygó még megmaradt minimális energiaforrásáért, az Energonért pedig esztelen háború dúl. Miután Optimus Prime felismerte, hogy a hosszú-hosszú ideje tartó csatározás teljesen felemésztette a bolygót, tervet ötöl ki: új otthont kell keresni, majd elmenekülni a szülőbolygóról, amíg még lehet. Ezt a „Bárka" elnevezésű hajóval, illetve egy erre a célra létrehozott csillagközi átjáróval kívánja elérni.
Az álcák kíméletlen hordája ezt viszont mindenáron meg akarja akadályozni. A történet prológusában ennek az elkeseredett harcnak a végső perceit fogod átélni, miközben megismerkedhetsz az irányítás alapjaival.
A High Moon Studios korábbi Transformers-játékával ellentétben itt sajnos már nem játszható végig kooperatív formában a sztori, továbbá magának a kampánynak a felépítése is más képet fest. Most már nem áll a rendelkezésre elválasztott formában az Álca és az Autobot történet, hanem egyetlen nagy kaland fog a képernyőn leperegni, melynél mindkét oldal harcosainak fémtestébe belebújhat a játékos.
Tizenhárom fejezeten keresztül, hozzávetőlegesen 8-10 órányi játékon át bukkannak fel az alakváltók ismert és ikonikus karakterei, köztük olyan különleges szereplők is, mint a brutális Dinobotok közé tartozó Grimlock, vagy a gigantikus méretekkel rendelkező Metroplex.

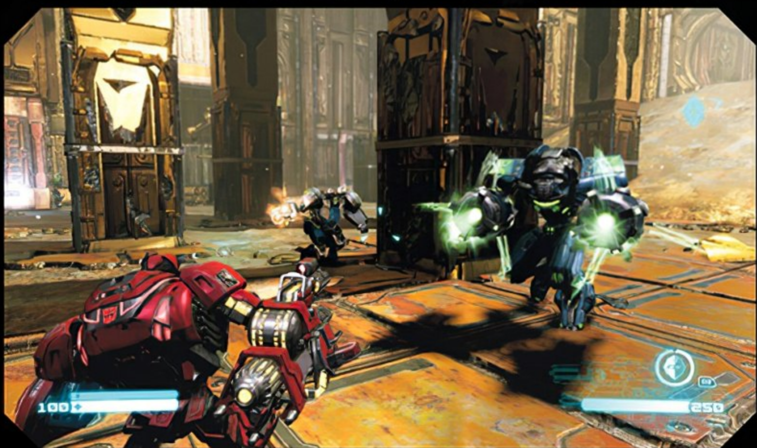


A kampány felépítése több szempontból is elnyerte a tetszésemet. Az előző rész játékosainak elsőre talán negatívan hangzik, hogy nem választhatják meg, melyik oldalon küzdjék magukat végig, de biztosíthatom őket, hogy a kellemesre sikeredett forgatókönyv és a frakciók közötti váltásokkal együtt járó újabb és újabb karakterek folyamatosan biztosítani fogják a megfelelő változatosságot. A fejezeteket egyenlő arányban osztották fel a készítők a jó és a rossz oldal között, vagyis hat Álca és hat Autobot misszió lesz elérhető. A tizenharmadik fejezetben mindkét oldal küzdelmében részt kell venned, majd még egy döntést is meg kell hoznod, ami a végkifejlet szempontjából lesz fontos. A progi továbbviszi elődje alapjait, vagyis személyében ismét egy harmadik személyű akciójátékot köszönthettek.

Sok TPS volt már a kezeim közt, így számomra meglepő volt, hogy a készítők nem (ezúttal sem) építettek fedezékrendszert az anyagba. Megszokható a hiánya és talán viccesen is festett volna, ha egy gépmonstrum fedezékből fedezékbe rohangál vagy éppen ugrál, de számomra ez mégis hiányzott. A dolog mentségére szóljon, hogy a fejlesztők elég sok olyan objektumot helyeztek el a pályák kritikus szakaszain, amik megfelelő búvóhelyként szolgálhatnak.
A helyszínekből több típussal is előrukkoltak az alkotók. Az alapkoncepció az volt, hogy az éppen kontrollált alakváltó képességeihez igazítják a pályák felépítését. Ezért is fordul elő, hogy amíg Bumblebee egy általánosnak mondható, lineáris „csőpályán" kapott szerepet, addig a rossz oldal egyik képviselője, a helikopterformát felölteni képes Vortex már egy szabadon berepülhető, hatalmas játékteret tudhat magáénak. Lesz olyan helyszín, ahol a lopakodáson lesz a hangsúly és lesz olyan, ahol kizárólag a pusztításon. Előbbi feladatban a láthatatlanság lesz a segítségedre, utóbbiban pedig a tekintélyt parancsoló testfelépítés és a brutális tűzerő.

Különböző speciális képességű robotok a különböző helyzeteket felvonultató szituációkban, változatos helyszíneken. Ettől a megoldástól válik sokszínűvé a Fall of Cybertron. Az alakváltók világának sava-borsát jelentő átalakulások szerves részét képezik a játéknak, ám alkalmazásukra a szoftver szinte soha nem kényszerített (persze ez alól kivételek a légi szakaszok).
Ezt a lehetőséget szinte kizárólag akkor alkalmaztam, ha a karakterem robotformája már kifogyott a lőszerből, illetve ha nagyobb utazási sebességre akartam szert tenni.
A transzformáció számomra kisebb csalódást okozott, hasonlóan a járműformában lévő gépek viselkedéséhez. Átváltozásra egyébként helyszíntől és szereplőtől függetlenül bármikor mód lesz, így nagyon élvezetessé válhat a harc. Ez alól egyetlen kivétel lesz csak, amikor a Dinobotok hadtestét erősítő Grimlockot fogod irányítani, aki megfelelő dühszint birtokában egy brutális mecha T-rex alakját képes felvenni.
A Grimlockhoz köthető gameplay egyébként nagyban eltér a játék többi karakterének játékától, mert alapformájában irányítva inkább hasonlít az anyag egy hack'n'slash cumóhoz, mintsem egy TPS-hez. Hatalmas méretével, mindent szétzúzó kardjával és áthatolhatatlan energiapajzsával szinte legyőzhetetlen az óriásrobot.

A szoftverbe sikerült belecsempészni némi RPG-vonulatot is a karakter- és fegyverfejlesztéssel. A harcok során energiakristályok maradnak az elhullottak után, illetve a pályák különböző pontjain is található belőlük jócs-









kán. Ezeket elkölteni a helyszíneken található Teletraan1 elnevezésű kabinokban lehet.
A fegyvereket több pontjukon módosíthatjuk, így erősebb tűzerőt, gyorsabb lehűlést és újratárazást, nagyobb tárkapacitást (stb.) érhetsz el a fejlesztésekkel. A másik ide kapcsolódó elem a perk-rendszer partiba hozatala. A történet során több mint tíz tulajdonság- és képességfejlesztővel láthatod el a robotokat. A feloldott perkek tulajdonságai az összes általad kontrollált robotra érvényesek lesznek, függetlenül attól, hogy épp melyikkel vagy. A nálad lévő lőfegyvereken felül további cuccokat is magadhoz vehetsz a harcok során, így magad elé dobható energiapajzsot, támogatást biztosító géppuskás drónt, az ellenfeleket beszippantó mini feketelyukat is aktiválhatsz majd.
A kampány során megoldásra váró feladatok nem hordoznak magukban különösebb változatosságot, viszont a fejlesztők nem egyszer dobták fel ötletes dolgokkal az eseményeket. Többek közt ilyen lesz a már fentebb említett lopakodós szekvencia Cliffjumperrel, vagy az, amikor Optimus-szal Metroplexet kell az adott pontokra irányítani, majd parancsot adni számára a pusztításra. Alkalomadtán óriási gépágyúk irányítófülkéjébe is látogatást kell majd tenned.

A menetelés során az esetek jelentős részében többedmagaddal fogsz előrehaladni, de természetesen lesznek magányos farkas jellegű küldetések is. Apró jelenség, de mégis érdemes megemlíteni, hogy a kamerakezelés némileg dinamikus megoldásokat mutat fel, így több esetben is lehetőségem nyílt arra, hogy közvetlen közelről szemlélhessem az éppen irányított robotot. A stuff látványvilága egyébként az Unreal Engine 3-mal került prezentálásra. A jelenleg végéhez közeledő konzolgeneráció UE3-mat használó játékaiban már bizonyára megfigyelted, hogy ez a motor egyaránt képes az egetverő vizualitásra, de sajnos rossz kezekbe kerülve a kritikán aluli megjelenítésre is. Tesztem alanya pontosan megmutatja a motor mindkét végletét. Hullámzó, hol egészen lehengerlő, hol pedig rémisztő képet képes festeni. A végigjátszás során Cybertron több olyan területére is elkalauzoltak a programozók, amik jelentősen más képet festenek, mint a fémes, színekben szegény részek. Kifejezetten jól néznek ki a nagyobb területek, ahol általában autó- vagy valamilyen repülőalakban érdemes közlekedni. Ezzel ellentétben viszont a szűkebb játékteret biztosító lineáris pályákon már jócskán szembejöhet az emberrel az igénytelen megvalósítás. Nem kifejezetten a grafikus motorhoz köthető, ám mindenképpen ér-

KÜLÖNVÉLEMÉNY
Böjtös Gábortól

A FoC teljesen olyan, mintha a CoD-szériát keverték volna az előző Cybertron-epizóddal. Kőkeményen meghatározott szkript terel minket az előre lefektetett úton, de teszi ezt úgy, hogy maximálisan élvezzük a kalandot. Nagyszabású jelenetek, dráma, heroikus pillanatok, kórusokkal libabőrt okozó zenék, klasszikus karakterek, személyenként eltérő játékmenet.
Oké, a grafika nem mindig van a toppon, nem is tart örökké (sajnos), de én így is imádtam – nekem még a fedezékes harc sem hiányzott. Nálam nyolc pont.







demes szót ejteni az átvezető animációkról, melyek sok esetben kellően epikusra, a robotokhoz hűen monumentálisra sikeredtek. Szépséghiba, hogy a videók szemlélése alatt sajnos sokszor szembesültem az alacsony felbontású képtömörítéssel.
Fontos említést tenni még a gépek kidolgozásáról. Nagyon tetszett, hogy az irányítandó karakterek mindegyikén mozog, tekereg, vibrál valamilyen alkatrész. Látványosan alakulnak át járműformájukba, sőt a fegyvert tartó kéz átváltásakor is rendkívül frappáns animációnak lehettem tanúja. Az ellenfelek érthetően már nem ennyire kidolgozottak, de azért még megfelelőek. A terep kellő mértékben rombolható, nem egy esetben lehet darabjaira zúzni a helyszínt.
Hangzásilag abszolút rendben volt az anyag. Már a kezdőképernyő alatt felcsendülő muzsika is képes lázba hozni a játékost, és ezt a tulajdonságát a különböző zenékkel hellyel-közzel képes megtartani a végigjátszás közben is. A gépek emberi tulajdonságait leginkább kiemelő elem, a szinkron is a helyén volt. Többek közt olyan nagy nevek szólalnak meg, mint az Optimus Primeot lassacskán 30 éve szinkronizáló Peter Cullen, vagy mint az Uncharted-széria főhősét, Nathan Drake-et életre keltő Nolan North.

A Transformers: Fall of Cybertron ugyan dobta a kooperatív kampány lehetőségét, ám megtartotta az Escalation nevű játékot, illetve a kompetitív multiplayert. Az elsőnek említett játékban a Gears of War horda módjához hasonlóan kell a hullámokban érkező gépszörnyeket eliminálni. A 15 szintet magában foglaló módban egyidejűleg maximum négy játékos vehet részt. Az ellenfelek rohamainak sikeres visszaverése után a bezsebelt fizetőeszközből az arénáknak felfogható pályák újabb és újabb területeit nyithatod meg, melyek erősebb fegyvereket és felszerelést tartogatnak. Nem mondom, hogy gyenge próbálkozás lenne, ám hosszú távon nem igazán volt képes lekötni.
Érdekesebb képet fest viszont a multiplayer opció mögött megbúvó tartalom!
Az itt található játékok 2-12 főnek biztosíthatnak szórakozást. Választható klasszikus csapatalapú összecsapás (TDM) és zászlórablás (CTF), ismét itt van a stratégiai pontok elfoglalását megkövetelő Conquest, de bemutatkozik egy új játékmód is, a Head Hunter. Utóbbi gyakorlatilag egy módosított TDM-nek felel meg. Itt a lelőtt/szétzúzott ellenfelekből kieső kristályokat kell felvenni és a gyűjtőpontokra szállítani. A csapatod csak abban az esetben fog pontot szerezni, ha ez maradéktalanul sikerül. A többjátékos módokban négy karakterosztály közül választhatod majd ki a számodra legszimpatikusabbat. A fejlődés mikéntje túl sok újdonságot nem fog mutatni.
A már megszokott módon, tapasztalati pontok alapján történik a szintlépés. Frissítés lesz viszont a karakterek kosztümizációjának lehetősége, mely opcióban tetőtől-talpig (vagy ha úgy tetszik, kerékig) megalkothatod a saját alakváltódat. Különböző színű és kialakítású robotfejekből, karokból és lábakból, egyéb darabokból építheted meg álmaid alakváltóját. Kezdetben igen kevés testrész elérhető, ám ahogy fejlődsz, úgy nyílnak meg a további lehetőségek.

A Transformers: Fall of Cybertron kellemes meglepetést szerzett számomra. Leginkább azért okozott pozitív csalódást, mert a fejlesztők láthatóan képesek voltak komolyan venni ezt az univerzumot és igyekeztek ezt a felfogást felém, vagyis a játékos irányába is közvetíteni. Technikai és gameplay mechanikai szempontból ugyan több pontján is hagyott kívánnivalót maga után, ám még így is sikerült helytállnia a proginak. A Transformers-univerzumot szerető játékosok bátran kosarukba helyezhetik, de az akciójátékok kedvelői is nyugodtan tehetnek vele egy próbát!



7/10

Kiadó: ***Activison*** Fejlesztő: ***High Moon Studios***
Multiplayer: ***Nincs*** Online: ***2-12 fő***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p*** Hang: ***DD 5.1***

VIZUALITÁS 7 AUDIO 8 KEZELHETŐSÉG 7
TARTALOM 8 ÉLVEZETI FAKTOR 7

Foxhound

MÁR DIGITÁLIS FORMÁTUMBAN IS! 21%-kal olcsóbban

Kedves Olvasóink!

2012. májusától az összes korábbi számunk elérhető a Dimag rendszerén keresztül, ráadásul új előfizetési lehetőséggel is rendelkezhettek:

Magazinok már 200 forinttól kaphatóak!

A 2010-es és 2011-es évfolyamok 1000 forintért* vásárolhatóak meg!

Éves előfizetési lehetőségek!

A részleteket a Dimag rendszerében találhatod meg!

* A feltüntetett ár egyetlen évfolyamra vonatkozik!

your digital media
Dimag
FIVE International Kft.

650 Ft



Elérhető PC-n, iPad-en, és androidos eszközökön is!

Részletes információkért látogasd meg a www.dimag.hu/konzolmagazin weboldalt.



Csatlakozz Te is a Konzol Magazinos közösséghez!

Lájkolj minket a facebookon, majd olvasd a híreinket, szólj hozzá az aktuális témákhoz, kérdezd bármiről a szerkesztőség tagjait, vagy éppen ismerkedj a többi olvasóval.

MIL
Mélyépítő Labor Kft.

Köszönjük a támogatást kiemelt partnerünknek, a Mélyépítő Labor Kft-nek.

www.melyepitolabor.hu









Damage Inc. Pacific Squadron WWII

1941. december 7-én a japán flotta megtámadta az Amerikai Egyesült Államok haditengerészetének Pearl Harbor-i támaszpontját. A hadműveletet Jamamoto Iszoroku tengernagy tervezte meg, míg a részleteket Genda Minoru dolgozta ki Fucsida Micuo parancsnok segítségével.
A támadást úgy időzítették, hogy az amerikaiaknak a lehető legnagyobb meglepetést okozzák. A károk csaknem 90%-a az első tíz percben keletkezett – mindösszesen félórányi mészárlás és zűrzavar után a japán gépek eltűntek az égről.

Mindez mára már történelem: a híres Pearl Harbor-i csata, amely indokul szolgált az USA második világháborúba való belépéséhez. A meglepetésszerű támadást – ami ottani idő szerint 7.55-től 8.30-ig tartott – az elmúlt egynéhány évtizedben megannyi filmen, képregényen és természetesen (bár jelen esetben furcsa ezt a szót használnom) videojátékon keresztül, bár közvetett módon, de mi is átélhettük.

S most íme, itt egy újabb *„gyöngyszem"* a világháború csendes óceáni hadszínteréről: a **Damage Inc.: Pacific Squadron WWII**.

A Trickstar Games játéka repülőgép-szimulátor – papíron mindenesetre jól mutat ez a műfaji besorolás, de sajnos néhány óra tesztelést követően rá kellett jönnöm, hogy csupán marketingfogás az egész. Mivel nem szokásom tüzetesebben megvizsgálni a tesztidőszak előtt egy-egy játékot, előítéletek nélkül, szűz kézzel markolásztam a kontrollert, várva az első küldetést… ám miután megpillantottam az első kockákat a tényleges gameplay-ből, minden bizakodásom és lelkesedésem a másodperc tört része alatt vált semmissé. Hirtelen nyomdafestéket nem tűrő kérdések fogalmazódtak meg bennem, de higgadtságot erőltetve magamra, figyelmemet a tutorialra összpontosítottam: *felszállás, landolás, a gép irányítása, célzás, manőverezés*. Alapvető irányítási metódusok, amelyeket szinte fejből vágok, hiszen nem egy vadászrepülős cucc járt már a gépemben, mégis, valahogy nem éreztem magaménak a kontrollt. Próbáltam kapcsolgatni az arcade és a simulator módok között, hátha történik valami, de jóformán a gombkiosztás átvariálásán és néhány új kameranézet kipróbálásán túl semmi sem változott: ja, de mégis. Ha szimulációban repülünk, magunk irányíthatjuk a hátsó szárnyakat: hűűű, micsoda szabadság!



Idővel rájöttem, hogy csak szokni kell a dolgokat: ez nem egy Ace Combat, vagy Birds of Steel, nincs légörvény, vagy instabillá váló vadászgép. Akcióra, arra koncentrál a Damage Inc., bár… ha kívánhatnék, szívem szerint azt mondanám, inkább azt se tenné. A tesztidőszak alatt az adrenalinszintem végig az alvás NREM-fázisában mért értékhez közelített, köszönhetően az ostoba mesterséges intelligenciának és a sablonos küldetéseknek: repüljek oda, lőjem le az opponenseket, jönnek a többiek, tehát spuri pár kilométerrel arrébb és újra gépágyúzás… etcetera, etcetera. Nincs semmi a játékban, ami azt kiemelné a béka feneke alól: az audiovizualitás meg aztán főleg nem. Komolyan mondom, még nem találkoztam ennyire ronda játékkal: még az *alacsony felbontás* sem helyén való jelző arra a látványvilágra, amivel szembetalálkozunk a szoftverben. Pixeles környezet, majdhogynem painttel rajzolt égbolt, statikus, kétdimenziós tereptárgyak, gagyi és kidolgozatlan effektek… egy szóval: borzalmas.
Ráadásul, ha még ez sem lenne elég a *jóból*, hihetetlenül bugos is. Az egyik átvezetőnél például a kék eget bámultam másfél percig, majd a küldetés megkezdése előtt az üres semmit néztem a repülőgépes választóképernyőn, és srácok, még sorolhatnám a hibákat…

… de azt hiszem, ennyi elég is lesz ebből. Mindösszesen két pozitívumot tudok felsorakoztatni az oldalas negatívumok mellé: a hangzásvilágot és azt, hogy a Damage Inc. korhű, valamint történetileg is megpróbálja személyesebbé tenni a háborút.
Ám mindezek csupán egy pontnyi értéket jelentenek a végső konklúziómban.

Tudjátok, ha szóba kerül Pearl Habor, az én emlékeimben az előző generációra megjelent Medal of Honor: Rising Sun nyitópályája rémlik fel először… azt hiszem, ez a kijelentés pedig mindent elmond az azóta megjelent feldolgozások tartalmi minőségéről. Ajánlani a Damage Inc.: Pacific Squadron WWII-t? Nem, Kedves Olvasó, senkinek sem tudom, még annak ellenére sem, hogy a multiplayeres támogatás kecsegtető lehetne a kooperatív játékok kedvelőinek. Egyszerűen nem érdemes pénzt áldozni a stuffra.



2/10

Kiadó: ***Mad Catz Interactive*** Fejlesztő: ***Trickstar Games***
Multiplayer: ***nincs*** Online: : ***2-8 fő***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p*** Hang: ***DD 5.1***

VIZUALITÁS 1 AUDIO 3 KEZELHETŐSÉG 2
TARTALOM 3 ÉLVEZETI FAKTOR 2

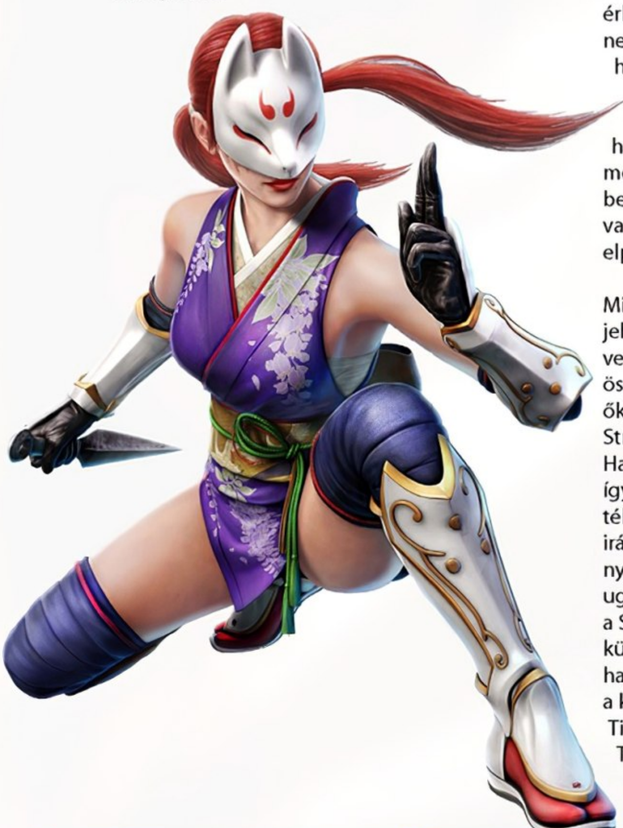
Dzsek

Tudtad, hogy különválasztjuk az offline és online multiplayer lehetőségeit?

TEKKEN TAG TOURNAMENT 2



Sok videojátékos széria követ el ballépéseket a pályafutása során, amik gyakran komoly rajongótábort tántorítanak el. A Tekken is tett ilyet, abban azonban különbözik társaitól, hogy mindig vissza tudja csábítani a csalódott rajongókat.
A PlayStation egyik legjobbjaként fenntartott Tekken 3 és a váratlanul berobbanó Tekken Tag Tournament után sokaknak okozott csalódást a negyedik rész.
Azonban az ötödik epizód kiköszörülte a csorbát és páratlanul jó fogadtatásban részesült, mind rajongói, mind kritikusi oldalról.
Aztán jött a hatodik rész, mely ismét vegyes reakciókat váltott ki a publikumból.
Sokan szidták (igazából én is, de rendesen), sokan szerették, de egy biztos: a Tekken 6 végül is nem lett egyöntetű sikerként elkönyvelve.



Szóval megint itt vagyunk – újabb epizód, újabb esély az elismerés visszaszerzésére, és engem már megint megvettek kilóra.
Na azért nem kell félreérteni: nem fogom rossz játéknak beállítani a Tekken 6-ot és abból kiinduló közvetlen előrelépésnek titulálni a Tag Tournament 2-t.
Az előző számozott epizódot sok mindenben érheti jogos kritika, azonban harcrendszerének összetettsége, páratlan mélysége tagadhatatlan, egyértelműen a legkomolyabb a széria történetében. Ha a Scenario mód elnyeri méltó helyét a kukában, és helyette egyéb tartalmakra, a féllábú online módra gyúrnak, sokkal nagyobb elismerésben részesül. Na de hagyjuk ezt, két oldalam van a TTT2-t tesztelni, és már egy negyedet elpazaroltam az elődök összefoglalására.

Mi is az a Tag Tournament? A 2000-ben megjelent előd lényege az volt, hogy egy szoftverbe sűríti az addig megjelent epizódok összes karakterét, és páros bunyókra küldi őket. Az összkép hasonló az idén megjelent Street Fighter X Tekkenhez.
Ha az egyik harcos meghal, a játékos veszít, így a harc komoly taktikát igényel, összjátékot a két (akár egy, akár két ember által irányított) bunyós részéről. Igazából ami lényegében elválasztja ezt a két címet, az pont ugyanaz, ami alapjaiban különbözteti meg a SF-szériát tesztpéldányunkétól: míg Ryuék küzdelme az egész képernyős, távolsági harcra (is) épül, addig a Tekkenben mindig a közelharc élvezte a prioritást.
Tizenkét év után elérkezett a folytatás, a Tekken Tag Tournament 2 pedig már az alapkoncepcióját tekintve is igazi halálos nagyágyú: benne van az előd csapatra építkező stratégiája, valamint a hatodik rész fantasztikus kombórendszere (valamint némi extra, saját fűszerezés), mindez párosítva a sorozat rekordjának számító 59 karakterrel (a DLC-s harcosokat is beleszámítva) – gigantikus! Azt hiszem, nem túlzok, ha azt mondom, tesztalanyunk magasan a generáció egyik legvaskosabb tartalmát nyújtja stílusán belül. Igazából már az első TTT is magasra tette a mércét, de az ugye teljes egészében mellőzte a sztori módot, ami itt szintén belefért a pakkba.

A Tekken Tag Tournament 2 története a Fight Lab nevű oktatómódban élhető át, és bár még mindig nem része a hivatalos történeti szálnak (inkább afféle álommenet), remekül kibővíti az amúgy sem szerény tartalmat.
A hatodik rész átkos (és sajnálatos módon erőltetett) Scenario módja szerencsére sehol nincs, így nem kell végigszenvedni az extra tartalmakért, hanem újra az árkád módot verekedhetjük végig a kis befejező videókért. Bár tudom, hogy ez ma már nem mindenkinek számít annyit, mint a hozzám hasonlóknak, akik kissrác korukban még az árkád gépet tömték a zsebpénzükkel, hogy eljussanak a végsőkig. Azóta persze ez már inkább a nők tangájába megy, bár ott az aprót nem annyira díjazz... *dirregypofon*
Kicsit elkalandoztam, de ez van, ha egész éjjel tesztel az ember, alvás nélkül.
Szóval maradjunk annyiban, hogy aki itt a tartalom miatt fog panaszkodni, az már iratkozzon be űrkutató szakkörre, mert tényleg túl sok a szabadideje.

Na és akkor nézzük, pontosan mit tehetünk, ha berakjuk a Tag Tournament 2 lemezét.







A főmenü tetején előkelő helyen áll az online mód, ezáltal is mutatva, mekkora prioritást élvez. Ez a minőségen is meglátszik: a netes harc remekül lett megcsinálva, tanulva a Tekken 6 egyik legnagyobb ballépéséből.
Persze ennek is megvan az ára, méghozzá a szokottnál is nagyobb: az eddigiektől eltérően az online pass csak egyetlen profil tulajdonosa által használható, a többieknek újat kell vásárolniuk. Korlátozásoktól mentes azonban az Offline mód, ahol lehetőségek tárháza áll előttünk: az újakat és régieket egyaránt felkészítő Fight Lab, a már korábban kifejtett klasszikus Arcade Battle, a véget nem érő harc, a Ghost Battle, és a kötelezők, avagy a Team Battle, a Time Attack, a Survival és a VS Battle.
Itt minden arra épül, amihez a Tekken a legjobban ért: a színtiszta bunyóra.
A harcokat az elődéddel ellentétben nem muszáj párban megvívni, így van lehetőség 1v1, vagy akár 1v2 küzdelmekre is, egy játékos esetén természetesen lassabban emésztődik fel az életerőnk. Maga a harcrendszer is újult, ami nem csupán a TTT és a T6 egybeolvasztása, mostantól ugyanis egyidejű Tag Assaultok beadására van lehetőségünk, de az úgynevezett „Tag Throw" is bekerült, ami afféle kombinált elhajítása a két harcosnak. Ezekkel bővülve a szoftver harcrendszere bőségesen tartalmaz annyi újdonságot, hogy a régi játékosoknak is legyen pár új trükk, amit betanulhatnak.

Azt hiszem, ha a Tag Tournament 2 legnagyobb pozitívumait sorolnám, a mélységén és tartalmán túl, valószínűleg a prezentációja, különösen annak személyre szabhatósága lenne az, amit mindenképp megemlítek.
Bár a játék, és főleg a harcosok jól néznek ki, azért semmiképp sem sorolnám az év legszebbjei közé. A zenék ízlés kérdését képezik, bár nem az én világom, minőségiek, és a szinkronok is kifogástalanok.
Amitől igazán nagyszerű lesz a prezentáció, az az, hogy te alakíthatod ki.
A karakterek személyre szabhatóak, csinosítgathatóak, ám egyes cuccaink „pénzbe" fognak fájni, amit küzdelmeinkért kapunk.
De nem ruhatárunk az egyetlen, amit saját képünkre formálhatunk, még a harc közben szóló zenéket is lecserélhetjük (igazából, ha valami engem mindig taszított a Tekkenekben, az a zene, szóval ennek kifejezetten örülök, de ez egyéni ízlés kérdése).
Bár ez nagyon játékosbarát, ami még inkább az lett volna, az egy tutorial mód.
Persze, ahogy írtam, ott van a Fight Lab, ami az alapokat megtanítja, azonban arra nincs lehetőségünk, hogy a Capcom bunyós játékaikhoz hasonló, karakterenként eltérő bevezetőben legyen részünk, így az egyes harcosok egyéni elsajátítása már ránk van bízva. A régi veteránoknak ez nem lesz probléma, ez inkább az újaknál eredményez majd némivel hosszabb tanulási szakaszt.
Mert ez biztosan hosszú lesz azok számára, akiknek a gépe először lát Tekken-epizódot – ne számítsanak könnyű menetre. Igazi, vérbeli japán verekedős cuccról van szó, melynek betanítási szakaszát ugyan könnyíti majd a Fight Lab, még így is kemény menet lesz az újoncoknak.



KÜLÖNVÉLEMÉNY
JediEcotól

Szerintem egész pofás lett ez az új TTT! Majdnem teljesen tökélyre fejlesztette a Namco a Tag-es harcot.
A Fight Lab nagyon karaj, az online rész is stabil és kellően jóra sikeredett. Tonnányi harcos, érdekes Tag-rendszer, gyönyörű pályák és karaktermodellek, valamint remek irányítás jellemzi a játékot – ugyan a hangok terén minden a megszokott, de szerintem mostanában ez az egyik legjobb választás a piacon lévő verekedős játékok közül.



Igazából kegyetlenségén túl semmi olyat nem tudnék mondani, ami miatt ne ajánlanám bárkinek a TTT2-t. Rengeteg karakter, óriási tartalom, kiváló harcrendszer, és temérdek személyre szabható dolog az, ami mind csak bevezeti azt a harcot, ami online vár rád.
És az biztos: a Tekken még sose volt ilyen jó online (még az online pass szokatlanul pénzéhes használatával együtt is).
Azt hiszem nincs olyan érv, ami meggyőzne arról, hogy a Tekken Tag Tournament 2 miért ne lenne méltó folytatása az elődjének. Mert az. És ez épp elég nagy dolog!

Nem értesz egyet a cikkel, kevesebb vagy több pontot adtál volna a játékra? Írd meg véleményed vagy saját teszted a honlapunkon!

9/10

Kiadó: ***Namco Bandai Games*** Fejlesztő: ***Namco Bandai Games***
Multiplayer: ***2-4 fő*** Online: ***2-4 fő***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p*** Hang: ***DD 5.1***

VIZUALITÁS 8 AUDIO 8 KEZELHETŐSÉG 9
TARTALOM 10 ÉLVEZETI FAKTOR 9

rolmanus





Chad Johnson is ezzel játszik a sitten!

Szegény szeptemberi hónapunkat senki sem szereti igazán. Gondoljatok bele: kezdődik a suli, lassan eltűnnek a lányokról a forrónacik és a ruhakölteménvek, egyre kevesebb szabadtéri rendezvényen csápolhatunk a Tankcsapdának, a szülők pedig már nem nézik jó szemmel, ha egy álmos csütörtök délután annyira leisszuk magunkat, hogy halljuk a fény hangját. Viszont aki szereti azt a focit, ahol még nincsenek túlfizetett színészek, akik a félidőben csinálták meg a hajukat – nos ők (azaz mi) türelmetlenül várták e szerencsétlen időpontot, mert indul az NFL, azaz a Nemzeti Futball Liga, tömörebb nevén az amcsifoci új szezonja!





Ráadásul egy roppant izgalmas idény előtt állunk, lévén a nyakműtéte miatt egy évet kihagyó Peyton Manninget új csapatban üdvözölhetjük, valamint a denveri csodagyerek, Tim Tebow is elhagyta a Broncos körletét egy zsírosabb szerződés miatt.
Természetesen, mint ahogy az lenni szokott ilyenkor, óramű pontossággal érkezik a megfelelő árukapcsolt termék az Electronic Arts műhelyéből, ami a Madden NFL 13 címre hallgat. Remélem, ti is halljátok már a virtuális csattanások hangját!

Miután a szériát évről évre kiadják, megpróbálok inkább az újdonságokra fókuszálni, illetve arra a kérdésre is választ keresünk, hogy megéri-e beruházni a progira. Kezdjük rögtön az intróval, ami olyan brutálisan hangulatosra sikeredett, hogy majdnem nyomtam a végén egy tackle-t a tévének, annyi adrenalin dolgozott bennem. Képzeljétek el mondjuk a Minden héten háború egyik lelkesítő beszédét. A játékban Ray Lewis, a Baltimore Ravens egyik legendája ad elő egy olyan monológot, hogy vérben forgó szemekkel ugranánk az ellenség torkának. Ahogy tovább haladunk, rögtön fel fog tűnni, hogy a menüt totálisan átdolgozták – ha rosszmájú akarnék lenni, akkor azt mondanám, hogy egy picit hasonlít a Windows 8 metro felületére. De mivel aranyos vagyok, csak megemlítem, hogy tök jó csempés megoldást találtak ki a készítők. Igazából a pontok nem sokat változtak, tudunk instant meccset nyomni, online játszani, gyakorolni, új karriert kezdeni – szóval az eddig is jól ismert lehetőségek várnak minket.
A játék dobozán külön kiemelik, hogy a grafikus motort totálisan újraírták (hát persze), aminek eredményeképp minden valós időben történik és nem lesz két egyforma szerelés, dobás, rúgás.
Ezt egyébként Infinity Engine-nek keresztelték, és ha nem is teljesen fedi a valóságot az állítás, azért döbbenetes kidolgozottsága lett az új Maddennek! A játékosok nem hogy felismerhetőek, de gyakorlatilag minden sajátos mozgást megkaptak, ami a való életben is jellemzi őket. Nagyon jó még az is, hogy a meccsek előtt két-két sztárt külön is bemutatnak, ráadásul még elég viccesen pózolnak is nekünk. Egy másik lényegesebb újítás a karrier módot érinti: gyakorlatilag teljesen összekapcsolták az online-t az offline-nal, mindenhol nyomon követhető a fejlődésünk. Ráadásul ha akarunk, még az edzővel is végigtolhatunk egy szezont. Ezt mondjuk egy picit túlzásnak érzem, mert így gyakorlatilag annyi lehetőségünk lesz elmerülni a különböző játékhívásokban, felállásokban, amihez egy élet is kevés lenne.
A harmadik nagyobb dolgot a végére hagytam. Ha figyelemmel kísértétek a játék útját, gondolom, tudtok róla, hogy az X360-as változat Kinect hangvezérlést is kapott.
Úgy szólt az elmélet, hogyha bizonyos parancsszavakat beleharsogunk a levegőbe, akkor embereink reagálni fognak rá. Például ha elbődülök egy olyannal, hogy „Spike", akkor a földhöz verik a bogyót. Vagy ha egy elkapót kitüntetett figyelemmel kísérünk, akkor mondjuk jön az „Audible Adrian Peterson", és már repül is neki a laszti. Mindenkit el fogok most keseríteni: ez semmilyen szinten sem működik, két nagyon egyszerű oknál fogva.
Az egyik, legtriviálisabb dolog az az, hogy kiszámíthatatlan az egész. Néha meghallja a hangunk, néha nem.
A másik, hogy egy-egy játék már így is annyira összetett, hogy akar a rosseb azzal foglalkozni, most vajon azt mondtam a srácoknak, hogy „Kék 42, hopp-hopp", vagy pedig azt, hogy „Akkor jól hazamegyünk, leisszuk magunkat és bealszunk a babaágyban".

Viszont a hangokért muszáj fanyalognom egy picit. Az NFL a világ egyik legnézettebb sportja, a stadionokban sokszor olyan hangerő van, hogy a pályán konkrétan nem hallják egymást a játékosok és kézjelekkel beszélgetnek. Viszont itt még csak a nyomait sem tudom ennek felfedezni, szóval erre nagyon rá kéne még gyúrni.
Szóval grafikai és hangulatfokozás terén tényleg hatalmas a fejlődés, a hangvezérlés botrányos, az új karrier mód pedig borzasztó mélységeket rejt magában – a többi dolog abszolúte ugyanaz mint a tavalyi változatnál. És hogy ez megér-e egy újabb köteg pénzt? Szerintem igen.

8/10

Kiadó: **EA** Fejlesztő: **EA**
Multiplayer: **2-4 fő** Online: **2-6 fő**
Felbontás: **720p, 1080i, 1080p** Hang: **DD 5.1**

VIZUALITÁS 8 AUDIO 6 KEZELHETŐSÉG 7
TARTALOM 9 ÉLVEZETI FAKTOR 8

Hpeti

Tudtad, hogy a Konzol Magazinban különböző szempontok alapján adunk pontszámokat és ezek átlaga a végső eredmény?





Jég veled 2012-ben is!

A különféle sportágak közül talán a jégkoronggal vagyok a legbensőségesebb kapcsolatban, lévén édesapám cirka harminc éve űzi ezt a nem túl békés, de roppant hajtós és kemény dolgot. Gyermek- és tinédzserkorom azon részét, amikor épp nem azzal voltam elfoglalva, hogy másnap hogyan kelek fel az iskolába, a jégpályák mellett fagyoskodva töltöttem. Természetesen ez a szeretet felnőtt koromra is áttevődött, mivel a magyar válogatott összes hazai meccsén felfedezhető vagyok, illetve a tengerentúli hoki liga, az NHL eseményeit is rendszeres figyelemmel követem. A cikk írása kedvéért még az eredeti Chicago Blackhawks-os mezem is elővettem, hogy átjárjon a jég szelleme. Tudom, tudom, térjek rá végre a lényegre.

Legnagyobb sajnálatomra a Maddenben látott, amolyan kedvcsináló videó itt most elmaradt, de helyette a bevezetésben a szánkba rágják, hogy bizony mennyi minden újult meg ebben az évben is az EA tán legrégebbi sportjátékos franchise-ában.
Persze ezt minden évben megkapjuk, de itt most tényleg történt szignifikáns változás, hogy jó irányba-e, azt a teszt után szerintem el tudjuk majd dönteni, de haladjunk szépen sorban.
A főmenü még mindig siralmasan sivár, ellenben láthatjuk, hogy nagyon sok lehetőség mellett ott villog a New, azaz új felirat is – ez persze csalóka, ne dőljünk be neki.
Elsőként mindjárt ki is emelném a nagyon durván beharangozott Teljesen Valósághű Korcsolyázást, innentől kezdve TVK-t. Ennek a lényege, hogy teljesen valós fizikát vettek alapul a készítők, ezáltal elérvén azt, hogy valóban egy kevlárba öltözött Michelin babának érezzük a játékost. Ha csak előre haladunk, sokkal gyorsabbak leszünk, mintha kanyarognánk, viszont csak sokkal nagyobb ívben tudunk fordulni, a finom cseleket pedig nem tudjuk annyira pontosan meghúzni. A TVK miatt sokkal életszerűbbek egyébként a meccsek és a szituációk, mivel a valós fizikai törvények uralkodnak egy-egy megmozduláskor. Állítólag a lövési lehetőségeket, pontosságot is jobbá tették, ezt speciel a rengeteg meccs ellenére sem találtam kielégítőnek, kicsit úgy éreztem, hogy a gép kénye-kedve szerint fogja meg a pakkot.

A másik hatalmas új opció már az online részhez köthető, és kicsit hasonló, mint az előző oldalon tesztelt Madden esetében.
Itt a szisztémát GM Connected névre keresztelték, és a lényege az, hogy egyszerre 700 player küzdhet a 30 csapatos online ligában. Ezt úgy képzeljétek, hogy egy-egy franchise-ba 25 játékost lehet bevenni, akik megbeszélik egymás között a cseréket, felállásokat, draftokat, taktikákat, aztán pedig egyeztetnek, hogy ki mikor tudna lejátszani egy meccset és utána hajrá, hadd szóljon! Ezt bevallom, elég korlátozottan tudtam kipróbálni, lévén pont az az előnye, mint ami a hátránya is: sok player szükségeltetik hozzá! Viszont amikor működött, akkor zseniális volt.
A grafika egyébként nagyon komolyan fest, tényleg úgy érezzük, hogy egy igazi hoki meccs megy a tévében, amit mi irányítunk. Amit az NFL kezdésénél hiányoltam, az itt bőven megvan, lévén olyan parádéval vonulnak a csapatok a jégre, mint ahogy azt kell: dübörög a zene, a fények kiégetik a szemünket, a közönség pedig tombol. Pazar!



Hibák persze vannak dögivel, de leginkább a kacifántos irányítás nem tetszett, ugyanis nem szeretek kiskör+alsó rúgás+dobás gombkombinációt beadni ahhoz, hogy egyáltalán elpasszolhassam a korongot.
A külcsín pofás, de a játékosok arcberendezése még mindig úgy néz ki, mintha egyen műanyagból faragták volna azokat, illetőleg sok helyen a nézősereg is vicces.
A szavatosság rendben van, hiszen az eddigi lehetőségek kibővültek ugye a GM móddal, illetve van még egy NHL Moments rész is, ahol a régi nagy meccseket játszhatjuk újra. A TVK bevezetése jó, sokkal valóságosabb minden, ezt nem győzöm elégszer kihangsúlyozni! Megfontoltabban kell egy-egy akciót levezényelnünk. Az viszont jó kérdés, hogy az elődhöz képest megéri-e beruházni rá. Szerintem igen, mert fel tud vonultatni annyi újdonságot, hogy kicsengessük a megfelelő mennyiségű lótyit a kasszánál – bár az is igaz, hogyha várunk pár hónapot, valami EA-s karácsonyi akcióban tuti olcsóbban is hozzá lehet majd jutni. Hajrá kiskalózok, jégre fel!



8/10

Kiadó: ***EA Canada*** Fejlesztő: ***EA Sports***
Multiplayer: ***2-4 fő*** Online: ***2-12 fő***
Felbontás: ***720p,1080i,1080p*** Hang: ***DD 5.1***

VIZUALITÁS 8 AUDIO 7 KEZELHETŐSÉG 7
TARTALOM 9 ÉLVEZETI FAKTOR 8

Hpeti

ANARCHY REIGNS



Szebb jövőt!

Hideki Kamiya és Masaki Yamanaka (Platinum Games), Goichi Suda és Shinji Mikami (Grasshopper Manufacture) – nevek, amelyek meghatározóak a japán videojátékos iparban, és amelyek olyan szerepet töltenek be a műfajban, mint amit mondjuk Takashi Miike (Ichi the Killer, Visitor Q, Gozu) és Takashi Shimizu (Ju-on) is felvállalt a filmiparban.
Elmebeteg zsenik, tehetséges őrültek, akik mindent megtesznek azért, hogy felkavarják az állóvizet, hogy kicsit megbotránkoztassák az embereket, de leginkább azért, hogy olyan dolgot tegyenek le az asztalra, ami szerintük képviseli azt, amiben hisznek – hogyan is kellene működnie manapság egy klasszikus alapokból táplálkozó videojátéknak vagy éppen mozinak.
Oké, teljességgel a programok világára összpontosítva: nem mindig lehet eldönteni, hogy ezek az emberek haladásra képtelen őskövületek-e az előbb leírtakkal szemben, de az tény, hogy az általuk készített stuffokra az egész világon felfigyelnek a gamerek.
Én speciel imádtam a SotD pokoli túráját, ellenben a Lollipop kicsit felejthetőbbre sikeredett, miközben a Vanquish remek rendszere a játékmenet egyszerűségével balhézott össze, a Bayonetta kitűnő koncepciója meg a körítésül szolgáló giccsparádéval vérzett el nálam. A MadWorld… na, annak örültem volna, ha van Wii-m, de sajnos nincs, pedig az anyag fekete-fehér, brutális megvalósítása a képeken és bemutatókon egyaránt megfogott, ahogy Jack karaktere is a kissé veszélyesnek tűnő dupla-láncfűrésszel.
Hogy nagyon vártam az őt is felvonultató Anarchy Reigns-t, talán ennek is köszönhető, mindenesetre derült égből villámcsapásként ért a hír, miszerint a játék Max Anarchy címmel időben megjelenik Japánban, ám Amerikába és Európába majd csak jövőre látogat el. Még szerencse, hogy a SEGA (amely mostanában néha úgy tesz, mintha az utolsókat rúgná) régiófüggetlen verzióban adta ki a lemezeket, avagy PS3-ra és X360-ra egyaránt beszerezhető a korong, amin nem mellesleg minden (az utolsó betűig és hangig) rajta van angolul is.



Az AR alapsztorija egy tipikus jövőképet fest le nekünk: háborúk és vírusok tizedelték meg az emberiséget, illetve rombolták le az élőhelyünket, a túlélők pedig a természetes ellenálló képesség hiányában nanotechnológiával, kibernetikus implantátumokkal és protézisekkel a testükben/testükön igyekeznek életben maradni.
Ebben a koszos, poros, mocskos világban, melyet részben a különböző bandák, részben pedig a rendfenntartók uralnak, egy feleséggyilkosság kerül az előtérbe, amelynek lehetséges elkövetője Maximillian Caxton, aki a speciális osztag, a Strike One egység vezetője volt. Utána nyomoz mindenki, őt keresi a „fehér" és „sötét" oldal egyaránt. Előbbi a teljes Strike One, míg utóbbiban tér vissza a MadWorld veteránja, Jack Cayman is.

A játékmenet irtó egyszerű, teljesen a fejlesztőktől elvárt árkádos/klasszikus rendszerre alapoz. Van szimpla ütés, erős ütés, blokkolás, a tárgyak és ellenfelek megragadása, illetve az egyéb fegyverhasználathoz és speckó képességekhez rendelt gombok használata. A kombók gyönyörűen kivitelezhetők, akár egy nagyobb csapatot is szanaszét verhetünk, ha már belejöttünk a kezelésbe (ehhez azért kell némi gyakorlás, elsőre nem fog menni) – igazából komoly koreográfia van a mozgások mögött, illetve egy végletekig csiszolt szisztéma, ami tökéletesen be is válik. Leo, a „fehér" oldal hősének irányítása egy álom. A karjainál megjelenő pengékkel villámgyorsan lehet osztani a halált, mozgása abszolút akrobatikus, ami után Jack például kicsit esetlenebbnek tűnik, de az erő inkább vele van, ahogy a brutális láncfűrész is. Mert persze az egyénekhez kapcsolt egyedi fegyverek is használhatóak négy folyamatosan töltődő csík segítségével, és ez még nem a vég, csak a kezdet.



Embereink tereptárgyakat kaphatnak fel (autók, hordók, póznák, gumiabroncsok), majd azokat az ellenfelekhez vághatják, plusz ha kellőképpen telítődött az alsó sarokban lévő kis kijelző, átkapcsolhatunk dühöngő módba is, amikor pillanatok alatt elkenjük a száját a legdurvább ellenfeleknek is. Nem utolsó sorban a hatalmas ládákat cipelő ellenfelekből, valamint a szirénázó és reflektorozó dobozokból ideiglenesen használható fegyvereket szerezhetünk (csapda, rakétavető, távcsöves puska, gránát), amik szintén jó szolgálatot tesznek, ezekből amúgy egyszerre kettő lehet nálunk.
A pályákon külső behatások is kiveszik a részüket a harcból: szőnyegbombázást végrehajtó repülőgépek húznak el a fejünk felett; egy elszabadult kamion tarol le mindent, amit ér; húsevő óriásnövények esznek vagy mérgeznek meg; forgószél és futóhomok ragad el; netalán a nap halálos sugárzása süt meg, ha nem jutsz el időben a menedéket nyújtó helyre. Hangulatfokozó tényezők, amik feldobják az amúgy is rendben lévő koncepciót.

Már-már úgy tűnhet, egy zseniális játékkal állunk szemben, amely szinte hibátlan, azért a kampány ügyesen elveszi a jókedvünket. Ugye a hasonló műfajú programoknál van egy bevált koncepció: haladunk előre a viszonylag meghatározott útvonalon, leverjük a hordákban érkező ellenfeleket, majd eljutunk a főellenfélhez, aztán ha legyőztük, jön a happy end. Nos, a Platinum Games emberei úgy döntöttek, Innováció kisasszonyhoz fordulnak ihletért, ami vélhetőleg egy átmulatott éjszaka után jött meg – másképpen nem tudom megmagyarázni azt a barom gondolatot, aminek alapján átvariálták a bevált módszert.
Úgy képzeljétek el, hogy elsőre megkapunk











egy nagyobb területű nyitott pályát, amin garázdálkodhatunk, az ellenfelek pedig hordákban jönnek, majd bizonyos számú után kapunk valami erősebb dögöt (lebegő, lángszórós gépezet; kalapácsos óriás; hatalmas mutáns; repkedő katonák), aztán mindez kezdődik elölről. Ez még hagyján, de a kapott pontszámok tükrében nyílnak meg a mellékes és főküldetések, utóbbiakhoz pedig rengeteg kell, ami azt jelenti, hogy úgy tíz-húsz percig gyepáljuk a népet, kapunk egy történetes boss-harcot, megint gyepa, megint boss, ismét gyepa, azután lezáró boss, és jön a következő pálya, amin ugyanezt fogjuk tenni. Iszonyat, hihetetlen marhaság. Az elején mindig élvezzük a bunyót, de aztán tíz perc környékén kezd mindez unalmassá válni, a boss-t pedig már alig várjuk. Amikor harmincadjára jött a lángszórós izé, már azt hittem, eret vágok magamon. Ráadásul néha nagyon bekattan a program és ránk küld vagy négy mutáns hüllőt, amik meg csak jönnek, mint a gép, mindenféle gondolkodást mellőzve.
Ha van félresikerült koncepció, akkor ez az.

Pedig amúgy iszonyatosan el van találva a játék, ahogy ezen az apróságon kívül a kampány is. A karakterek jók, az átvezetők nagyobb része emlékezetes (a sztori végén lévő Leo-Max bájcsevej drámai és hangulatos, a bekattant Nikolai elleni csatára pedig csak egy szó van, ami kissé magyartalan: Epic!), tulajdonképpen minden stimmelne. A grafika ugyan kicsit kezdetleges (a karakterek egész jók, de a környezet elég puritán), valamint a zenék közt is találhatunk feleslegeset, a néha alkalmazott állóképes párbeszédeket meg nem is értem a rengeteg CG mellett – mindezek nem vonnának annyit az összértékelésből, mint a vontatott kampány. Megkockáztatom, akár kilencest is oszthatnánk rá, pláne a multi ismeretében.

A szingli kampány (mind a két oldalt végig kell játszanod – ez kábé nyolc óra) mellett ugyanis van egy multiplayer, ami legalább annyira izgalmas, mint a sztoris mód, sőt az Anarchy Reigns eleve nagyban épített a többjátékos funkciókra.
Kapunk mindenféle hagyományos lehetőséget (Team és Tag Battle vagy Deathmatch, Battle Royale, CTF, Survival), azután pedig négyen, nyolcan, vagy akár tizenhatan is adhatunk az érzésnek és romantikázhatunk kicsit a poszt-apokaliptikus világban – Bull (szintén MadWorld) a hátára szerelt rakétát kalapácsfejként használva simogatja meg Leo fejét, Mathilda meg a nyúlkálást kellőképpen megakadályozó, a mellrészen helyet kapott tüskékkel vakargatja a delikvens állát. Napközis szabadfoglalkozás.
A hangulat itt a legerősebb, jó csapattal és jó játékosokkal iszonyatos csatákat lehet vívni. Választék van a karakterek terén (majdnem húsz áll rendelkezésünkre, egy DLC képében még Bayonetta is letölthetővé válik), ha pedig azt hiszed, már jól megy a halálosztás, az elvetemült rajongók pár perc alatt magadhoz térítenek. Kell egy-két óra, mire felveszed a ritmust és ellenfélként tudsz küzdeni, addig meg sírva fetrengsz a porban és próbálod a helyükre tenni a fogaidat.

Összességében nézve tehát az Anarchy Reigns ott vérzik el, ahol újítani akart. Felesleges körök egy használhatatlan rendszerhez, ami helyett sokkal jobb lett volna a bevált módszer – ehhez a műfajhoz jó a csőpálya, vagy a meghatározott szkript, ilyen játékot a bunyó kedvéért veszünk, nem másért. Sajnos az unalom emiatt be-beköszönt a kampányba, sőt néha a pokolba kívánnánk az egészet, ám a hangulat mégis van olyan erős, hogy kicsit billentsen a mérlegen, amit aztán a multi zökkent ki imbolygásából.
Jack egy állat, Leo szerethető karakter, Fei Rint imádom a hatalmas „szívéért", Bull brutális forma, amikor pedig ezek összeakadnak, miközben Sasha kristályokat lövöldöz, a Baron meg hülyeségeket beszél – hát az a pillanat az ép ész halála. A tesztet elolvasva talán nem egyértelmű az eredmény, de azért igyekeztem átadni a miértek okát, ha pedig nekiesel a játéknak, plusz szánsz is rá időt, meg fogsz érteni.
Pazar harcrendszer egy őrült marhasághoz, amelyben fekete lyuk ragadhat el bármelyik pillanatban, ha éppen nem egy helikopter gépágyújába kapaszkodva (és azon lógva) pusztítod az alattad állókat – kifejezetten élvezetes móka elmerülni benne.







7/10

Kiadó: ***SEGA*** Fejlesztő: ***Platinum Games***
Multiplayer: ***nincs*** Online: ***2-16 fő***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p*** Hang: ***DD 5.1***

VIZUALITÁS 6 AUDIO 6 KEZELHETŐSÉG 9
TARTALOM 6 ÉLVEZETI FAKTOR 6

Böjtös Gábor

CONSOLE CORNER

F1 2012 Formula 1



Túlszabályozott rendszer!

A Codemasters évente jelentkező F1-es szériája újra visszatért, mely mindig megcsillantja a reményt, hogy idén még jobb és teljesebb élményt kínál a sportág rajongói számára. Noha ezt többféleképpen meg is teszi, igencsak a végletek játékaként lehet rá tekinteni, mivel hol ad, hol elvesz, hol meg teljesen érthetetlen dolgokat produkál, mintha a fejlesztők nem tudták volna, merre haladjanak tovább, melyik irányba vigyék el a sorozatot.

Kezdésként új menü fogad, mely rögtön a fiatal pilóták tesztjére invitál minket. Ez egy afféle F1 101, ami megtanítja és elmagyarázza nekünk az alapokat, bevethető „fegyverarzenálunkat" (KERS és DRS). Végigszenvedni ezeket megéri, mivel az itt szerzett kis chevronok (kék virtuális „tömbök" az aszfalton) és arany medálok által több istálló lesz elérhető a karriermód elején. Pályafutásunk kivitelezése egy az egyben olyan, mint eddig volt, csupán a körítés más. A futamok előtt ismét mindent kedvünk szerint beállíthatunk, bár a versenytáv minimális hossza nőtt.
Ami a nagydíjhétvégéket és a csapatunkat érinti, az kibővül abban, hogy a fejlesztések irányát, tempóját immár megváltoztathatjuk (pl. agresszív vagy visszafogott).
Ehhez kapcsolódóan érthetetlen butítás érinti mindazokat, akik nem akarják az időmérő mindhárom szakaszát letudni. Számukra csupán egy egykörös opció nyílik meg, de az is úgy, hogy az autót beállítani csak a quick setuppal lehet, ami egy buta kis csúszka. A második már az F1 szabálykönyvéből jön, a Parc Fermé kikötéseinek értelmében az autóhoz már nem lehet hozzányúlni az időmérés után, ami jogos, ám mégiscsak egy játékról van szó, ami legalább korábban engedhette volna a finomhangolást. A beállítási lehetőségek nem bővültek, még a grafikus interfész is szinte egy az egyben ugyanaz. Üdvözlendő újítás, hogy immár a versenystratégiát is előre megtervezhetjük, vagyis azt, hogy melyik körben szeretnénk kiállni, a csapat rendre eszerint utasít majd minket helyre, csak bírjuk a fekete aranyat kezelni.

A pályára kigurulva kezdhetjük el megízlelni a „kettős" vezetési modellt, mely hol szigorúbb, hol megengedőbb, egyszerűbb lett. Az autók kezelésénél egy láthatatlan kéz nyúl bele a ténykedéseinkbe.
Kanyarodni, támadni a rázót, adni az ívet igen nehézkesen, nyögvenyelősen ment teljesen meredek szárnyállások (s egyéb ezt javító módosítások) esetén is. A kormányon is észrevehetjük, hogy hiába toljuk ütközésig, egy elnyújtott kanyarban azt nem fordítja el teljesen a pilótánk, míg egy hajtűben igen. Segítségnek gondolták ezt a fejlesztők, ami többnyire csak értetlenkedést okoz: néhol élesebben is be lehetne fordulni, vagy épp jobb ívet fogni (gyorsabban) egy kombinációban, mint amit a „felügyelő" megenged. Kikapcsolni sajnos nem lehet.
Ezt az érzést csak a topcsapatok autói kompenzálják (ott is jelen van ez), velük rövid idő alatt komfortossá válik minden, ha betartjuk még mindazt, amit lentebb taglalok.

Megjegyezném, hogy az F1 2011 rossz kiindulási alap mindennek a megítéléséhez. A tavalyi szoftver sokkal megengedőbb, megbocsátóbb volt az apróbb gikszereket tekintve, a fű érintése, némi túlkapás többnyire belefért, míg idén ezek is szankcióval járnak, így célszerű mindenképpen a pálya vonalain belül maradni. Ehhez ellentétesen jön az, hogy a rásegítések kikapcsolásának esetén az autó olykor tisztes oldalterhelés, piruettre ítélt manőver esetén is képes stabil maradni, vagyis a rendszer enyhült, megbocsátóbb lett, mint korábban. A fejlesztők ígérték, hogy könnyítenek a kontrollert használóknak a vezérlésen, nos, mindez keserű szájízzel sikerült. Cserébe a serpenyő másik oldalán könnyebben elsajátítható vezetési modellt kapunk, persze szigorúbb feltételek mellett. Viszont mindezekkel érdekes ellentétben áll az, hogy a gépünk drasztikus terhelés mellett igen hamar lelakható – nekem nem egyszer sikerült egy-egy erős féktávon úgy megkínálnom a váltót, hogy ott helyben fel is robbant az egység.

Ami tovább növeli a gondjainkat, az a visszacsatolás „kézzelfogható" hiánya.









KÜLÖNVÉLEMÉNY
Böjtös Gábortól

Balázzsal szemben hátránnyal indulok az idei mezőnyben, hiszen én nem vagyok egy nagy F1-fan.
Nem ismerem a szabályokat és szokásokat, ezzel szemben szeretek a virtuális pályákon autókázni, ismerkedni kicsit a vezetés élményével. Amatőrként viszont nem tetszik az új F1. Az irányítással és a hangokkal nem volt bajom, de minden más fiaskónak bizonyult nálam – steril pályák; baltával faragott arcú, robotszerű mozgást végző emberek a beállóban, béna tükröződések. Nem teljesen értem a megkérdőjelezhető minőséget, talán még a hét pont is sok.

Nem rezeg a joy, nem jelzi, hogy besokalltunk, netán gumitörmelékkel teli helyre futottunk ki, gyakorlatilag ha elkezdjük hallani a gumik visítását, netán természetellenesen áll az autó orra, avagy maxon jár a limiter, készüljünk fel nagyon gyorsan a korrigálásra. Ezen bakik a korábbi részek fényében meglepő módon igen aljasak lettek. tízből hat esetben szinte esélyünk sincs megfogni az autót. Az aszfaltcsíkok is újra a felfedezés tárgyát képezik, minden rázókő egyedi „jellemzőt" kapott: vannak, amik bátran használhatóak, ám szép számmal akadnak olyanok, amikre ha rátévednénk, egy másik pályára állítanak minket (s nem csak azok, amik a való életben is elkerülendőek).

Újdonság még a Season Challenge, ahol tíz futamból álló bajnokságon kell részt vennünk, mindig megjelölve egy riválist.
Ekkor egy „minicsata" kezdődik – három alkalmunk van minimum kétszer jobbnak lenni a delikvensnél, és ha megvertük, akkor egyenes út vezet ahhoz a csapathoz, ahol ült. Pechünkre itt is csak a quick setup érhető el.

A Champions Mode számomra az első olyan újítás, ami igazi kihívást ad és igen élvezetes. A hat világbajnokot kell megverni, mindegyiket a saját „fenségterületén", fix leosztással (pl. neked friss gumid van).
Ezekből ennél jóval többet is szívesen láttam volna, mert jópofa helyzetekben vehetjük át az irányítást.
Eme két legutóbb említett porcióban az aktuális bajnok, avagy a kijelölt riválís VIP-státuszt élvez. Megelőzésüket a lehető legtisztábban vitelezzük ki, ellenük a legártatlanabb, ám nem kristálytiszta megmozdulás is visszavonhatatlan kizárással járhat.
Árválkodóan az idei Amerikai Nagydíj vadonatúj pályája, a Circuit of the Americas az egyetlen új helyszín, az extra tartalom ezzel ki is fújt. Tetézi mindezt az, hogy VB-t nem nyomhatunk le tetszőleges csapat/pilóta felállásban, szerencsére minden más módozat megmaradt.

Süket fülekre találva

A sportágban olyan sok változás tavaly óta nem volt, de ettől függetlenül megannyi dolog, amikért évek óta megy a rajongók részéről a kérelemáradat, ismét kimaradt.
A fentiek is vegyes képet sugallnak a játékról, ám a tévéadás szintű visszajátszások, egy levezető kör, pódium, vagy a tán kicsit kötetlenebb vezetés a Safety Car mögött mind üdvözlendőek lettek volna, mint ahogy valamit a boxmunkához vagy a rajtprocedúrához is hozzáadhatnának. Nem csak azért, hogy legyen lehetőség a rontásra, hanem azért is, hogy tökéletes startot, vagy kerékcserét hajthassunk végre.

Bogarakból most is jut rendesen: vannak értelmetlen büntetések, néhol szellemautó is megjelenik, avagy irracionális helyzetekből most sincs hiány, felsorolni és kifejteni mindezt négy oldal is kevés lenne, de legalább pár nap után kevesebb tűnt fel, mint a 2011-ben.
A fenyítő rendszer emellett kicsit engedékenyebb is lett, meg nem is. Illegális előzési manőver esetén kapunk pár másodpercet arra, hogy visszaadjuk a pozíciót, megúszva ezzel a durvább szankciókat, cserébe majd minden bukótér, műfüves rész kapott egy mesterséges lassítást, vagyis ott is számolnunk kell ezzel, ahol a pályaelhagyás érdemi előnyt nem hoz. Ez önmagában az F1 2012 célja: a pálya két fehérvonala közt maradva alkotni a lehető legjobbunkat.
Afféle lecke, amely egy esetleges szimulátor-oldali erősítés esetén később jól jöhet.



Grafikailag sikerült ismét kicsit javítani az összképen, a színek is élénkebbek egy fokkal, illetve gyorsabban is fut a program, mint a tavalyi. A gumikopás lemodellezésével még mindig nem vagyok kibékülve, cserébe az esős időjárás (vagy az, hogy immár eshet egy pályának mindössze egyetlen szakaszán) külön élmény, ahogy a padlóból átváltasz lábujjhegy-üzemmódra.
Az AI kapcsán vegyesek az érzéseim, a logikustól a drasztikusig terjed a viselkedési skálájuk, nem a 2012 az, amiben jól eltalálták a többiek ténykedését. Elrugaszkodva ettől a motorok hangjai szépen játsszák el egy közel 800 lovas ménes meseszép dallamát, míg a menüket kellemes szólamok járják át.

Multiplayer fronton a tavalyi rész szintjét hozza a játék – osztott képernyős és online co-op, s 16 fős világhálós meccsek várják a játékosokat, hogy az első pár kanyar töréstesztjeit átélve megmérkőzhessenek egymással. RaceNetes támogatást is kapunk, ami még hozzátesz a játék érdemi részéhez.

Igazán nem akartam ennyire negatív hangot megütni a játékkal kapcsolatban.
Summázva míg a játék a szűkebb HC rétegnek felforralhatja az agyvizét, addig sokaknak továbbra is egy jó, kellemes és élvezetes kikapcsolódást nyújthat.
Tavaly elégedett voltam, ám idén a „tanító" jellegű intézkedések érthetőek, de ezeken kívül előrelépés alig tapasztalható: a program hiába van teli roppant apró, többnyire olykor észrevehetetlen erényekkel, ez most kevés.

7/10

Kiadó: ***Codemasters Racing*** Fejlesztő: ***Codemasters Racing***
Multiplayer: ***2 fő*** Online: ***2-16 fő***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p*** Hang: ***DD 5.1***

VIZUALITÁS 8 AUDIO 9 KEZELHETŐSÉG 6 TARTALOM 7 ÉLVEZETI FAKTOR 7

RBaly

***Tudtad, hogy** külön kiírjuk, melyik kiadótól és fejlesztőtől származik az adott teszt alanya?*





THE TESTAMENT OF SHERLOCK HOLMES™

Megoldani a megoldhatatlant

A detektívélethez köthető regények és filmsorozatok már évtizedek óta hatalmas sikernek örvendenek, de ezen igazából nincs is mit csodálkozni, amikor olyan felejthetetlen karakterek születnek a témában, mint az ápolt bajszú Hercule Poirot, a láthatatlan feleségével élő Columbo, vagy a folyton nyalókázó Kojak. Minden detektív közül mégis a legnagyobb az a Sherlock Holmes, aki azóta nem akar kimenni a divatból, hogy Arthur Conan Doyle megálmodta őt 1887-ben. Akárhogy is számolom, ez kereken 125 év: Holmes – és persze hű társa, Watson – ennyi ideje van jelen az irodalom, nem olyan régóta pedig a filmek és a videojátékok világában

Ha nem tudtam volna előre, mit is kapok meg e hónapban tesztelésre, már önmagában az egy külön rejtély lett volna, hogy milyen stuff lapul a korongon.

A sima átlátszó tokban érkezett tesztelői példányra sok minden rá volt írva, kivéve a játék címe, de persze egy ideje már tisztában voltam vele, hogy a ***The Testament of Sherlock Holmes***-ról lesz szó. A programot az a Frogwares nevű cég fejlesztette, mely egyébként is a szóban forgó detektív ügyeit feldolgozó programjairól híresült el, így némi kompetenciával rendelkeznek már a témában. Bár bevallom őszintén, ez idáig nem volt szerencsém a csapat egyetlen alkotásához sem, a merészségükért, hogy ekkortájt ki mertek adni egy masszívan fejtörőkre épülő anyagot, egy piros pontot már megelőlegeztem nekik. Utólag aztán kiderült, nem is annyira jogtalanul.



A TToSH ugyanis képes volt újra és újra meglepni, méghozzá pozitív értelemben. Az első szembetűnő dolog a külcsín volt, mely talán nem a legszebb, de semmi szégyenkezni valója nincs, egy teljesen vállalható látvány fogadott.

Bár való igaz, a program technikailag nem mindig volt a toppon, például egy idő után meglehetősen zavart, amikor a külső-belső nézetek közti váltásnál mindig felugrott egy pillanatra a „loading" felirat, illetve néhány alkalommal előfordult, hogy láthatatlan falba ütköztem, holott tárva-nyitva volt előttem az ajtó. Ezeket az apróságokat leszámítva azonban szívesen nézelődtem, tanulmányoztam a környezetet, amit egyébként muszáj is sűrűn megtenni, sőt ami azt illeti, a program nagy részében ez lesz a feladatunk.

Nincs ebben semmi meglepő, elvégre mégiscsak nyomozunk: először minden az alapos körültekintéssel, a terep felmérésével zajlik. Bármennyire is nyugodt és kimért a játékmenet, a konstans figyelem elengedhetetlen, ellenkező esetben átsiklunk a részletek felett, aztán pedig csak a fejünket vakargatjuk majd, hogy miért nem jutunk tovább.

A megvizsgálható dolgokat – ami alkalomtól függően lehet tárgy, hátrahagyott nyom, vagy akár holttest – egy nagyító ikonnal jelzi nekünk a program, noha ezek nem mindig láthatóak azonnal. Ilyenkor kell aktiválnunk Sherlock hatodik érzékét, ami felfedi az alaposabb vizsgálatot igénylő objektumokat. Az egész helyszínelési folyamatot a feladatok változatossága teszi izgalmassá: nem csak az ügyek felgöngyölítéséhez szükséges bizonyítékokat kell összegyűjteni, alaposan áttanulmányozni, szép számmal akadnak fejtörők is. Volt olyan, ami képes volt lekötni egy fél órán keresztül, ez pedig manapság igen nagy szónak számít. Mégis, ami leginkább elnyerte a tetszésemet a TToSH-ban, az a kis füzetecske, melyben a protagonista egy csokor alá szedi az eddig ismert tényeket. Ezekből kiindulva lehet kikövetkeztetni újabb részleteket, általában több alternatíva közül kell kiválasztani a helyeset, ezáltal haladva előre a történetben.

Minden megoldásra váró ügy felfogható afféle szintként, amin áthaladva továbbgördül a cselekmény. Ahogy persze bejönnek az új változók, váratlan fordulatok a képbe, úgy lesz egyre nehezebb és nehezebb összerakni a kirakós minden darabját.

És úgy válik egyre élvezetesebbé a Frogwares legújabb üdvöskéje.

Bár a leadási határidő szorított, így sajnos még nem volt időm befejezni, az a néhány nap tesztelés is elég volt, hogy érezzem, a The Testament of Sherlock Holmes igazi hiánypótló cím, ami ügyesen keveri egy mostanság háttérbe szorult zsáner számos pozitív tulajdonságát. Persze akadnak negatívumok (ahogy említettem, leginkább technikai oldalon), illetve az újrajátszási faktor sem kiemelkedően magas, viszont akik konzolon már régóta várnak egy kellemes hangulattal megáldott kiadós agytornára, azoknak remek választás lehet ez a játék.



7/10

Kiadó: ***Focus Home Interactive*** Fejlesztő: ***Frogwares***
Multiplayer: ***nincs*** Online: ***nincs***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p*** Hang: ***DD 5.1***

VIZUALITÁS 7 AUDIO 7 KEZELHETŐSÉG 7
TARTALOM 7 ÉLVEZETI FAKTOR 9

Duke

CONSOLE CORNER





Úgy hiszem, elég jól ismertek már ahhoz, hogy tudjátok: szeretem, amikor a dolgok közepébe hajíthatlak benneteket egy-egy tesztalany kivesézésének kapcsán. Mindig is oda voltam az *in medias res* kezdésekért, de… most nem tudom ilyen tempóra kapcsolni a Persona 4 Arena bevezetőjét. Az igazság az, hogy tartozom egy vallomással: rengeteg játék lemeze (kártyája, kazettája) pörgött már a gépeimben az évek folyamán, és általában válogatás nélkül, stílustól függetlenül is képes voltam szerelembe esni egy-egy stuff iránt. Számomra a *jó játék* fogalma műfajtól, kiadótól és fejlesztőtől függetlenül alakul ki bennem: ha valami képes érzelmet csiholni belém, vonzalmat ébreszteni, esetleg igazán kikapcsolni és szórakoztatni, akkor lényegtelen, milyen műfaji besorolás szerepel a játék dobozán.
Ám természetesen ennek ellenére is vannak olyan szoftverek, amik távol állnak attól a világtól, amiben én élek. Ilyen program volt kezdetben a Persona 4 Arena is, de… amint azt a lenti értékelő dobozban láthatjátok, engem sikerült meggyőznie.

Több napos huzavona után fáradtan, a munkából hazaesve szántam rá magam arra, hogy végre felpörögjön konzolomban az Arc System Works korongja. Túlzás nélkül már az intro első másodperce eltüntette arcomról az unottság jelét, ugyanis valami olyasmivel kerültem szembe, ami – furcsa mód – egyrészt totálisan idegennek és távolinak hatott nyugatias felfogásomtól, másrészt viszont hihetetlenül vonzónak éreztem azt. Azon az estén jóformán le sem feküdtem aludni…

Viszont nem kell megijednetek, ha a Persona név hallatán csupán erőlködve turkáltok emlékeitek tárházában valamilyen kép, vagy jelenet után kutatva: a programok meglehetősen rétegcuccok a távoli keletről, olyan körítésben, ami csak nagyritkán tud utat törni az európai, amerikai kontinensek felé.
A mostani, Arena alcímmel fémjelzett spinoff egy kétdimenziós gyepálomamásikat típusú stuff, ami egyfajta mellékága a Persona szerepjáték-sorozatnak, amelynek elemeit nagyszerűen sikerült ötvözni az Arc System korábbi szoftvereinek játékmenetével (Guilty Gear, BlazBlue, valaki? – ha most bólogatsz, sínen vagy).
A Persona világa, karakterei és háttértörténete visszaköszön az Arenában, sőt továbbviszi a cselekményt is: verekedős játéktól ez kicsit szokatlan, de a rajongók most bizonyára ujjongva és izgatottan olvassák soraimat.

Jómagam – az előzmények megtapasztalásának hiányában – töredékekből és az elejtett mondatokból voltam kénytelen összerakni a sztorit: a Persona-sorozat történetében központi szerepet kap egy rejtélyes televíziós csatorna, ami csakis az éjszaka közepén fogható. Ez az Éjfél TV lényegében egy térkapu a két valóság között: a túloldalon a personák (változatos erejű lények, akikkel szerződéskötés után különböző harcokban vehetünk részt) és sötét konspirációk várnak majd ránk, a rejtélyes gyilkosságokról nem is beszélve.
Az Arena cselekményében a stuff főhősei ismét elcsípik az éjszakai adást, amely a P-1 Grand Prix versenyre hívja fel figyelmüket... *Miért jelent meg újra az Éjfél TV? Ki áll a dolog mögött? Mi is a P-1 Grand Prix pontosan?* – ezek a kérdések állnak a játék történetének középpontjában. A sztori mód végigjátszása során rengeteg párbeszédet élhetünk át, amelyek segítségével megismerhetjük a karakterek személyes motivációit: nagyon tetszett, hogy ezáltal a fejlesztők értelmet adtak a küzdelmeknek, bár az első harcig tartó háromnegyed órás gombnyomogatás nem győzött meg teljes mértékben a történet gördülékenységéről…

Sebaj, végre ott voltam a harci képernyőn és… és leesett az állam attól, ami fogadott: kézzel rajzolt pengeéles képek, részletekben gazdag animációk és színes háttér.
A szemet kápráztató vizualitás miatt a szereplők szinte kimásztak a televíziómból (pedig nem is 3D-s…), a soundtrack hallatán pedig megremegtek a falak: utóbbi nem az a tipikus anime tüc-tüc, ráadásul a szövegek és a hozzájuk tartozó narráció is telitalálat.

Miután a kezdeti kábulatból sikerült felszmélnem, észrevettem, hogy az életerőcsíkomból már tetemes mennyiség hiányzik, így csapkodni kezdtem a kontrollert, de már hiába: a játék technikája, mint oly' sok verekedős szoftvernél, tanulást és kitartást igényel, így azt javaslom nektek is, válasszatok egy szimpatikus karaktert és töltsetek el pár órát a Versus módban.
Miért nem a tutorialt ajánlom? Azért, mert ott nem fogtok egyről a kettőre jutni… egyébként is, könnyebb a saját hibáinkból tanulni, mint a gépi feladatok teljesítésével, automatizált módszerrel verekedni.
Ideje végső konklúziót vonnom: a Persona 4 Arena, bár hihetetlenül rétegjáték, engem napokra a gép elé szegezett annak ellenére is, hogy képi világa nagyon messze áll az ízlésemtől. Az arcade, a challenge és score attack módok hosszú időre elegendő tartalmat ígérnek, ráadásul a sztori által a sorozat világából is kapunk egy újabb szeletet.
A nemrégiben kiadott multiplayer patch-nek hála az internetes bunyó is gördülékenyen zajlik, szóval most már csak az a kérdés, hogy a Mortal Kombaton, a Marvel vs. Capcomon, a Tekkenen és a Street Fighteren felnőtt játékosok mennyire képesek befogadni és magukévá tenni a Persona 4 Arenát?
Én azt mondom, ha kicsit is felkeltette az érdeklődésedet, vedd meg, mert nem fogsz benne csalódni.

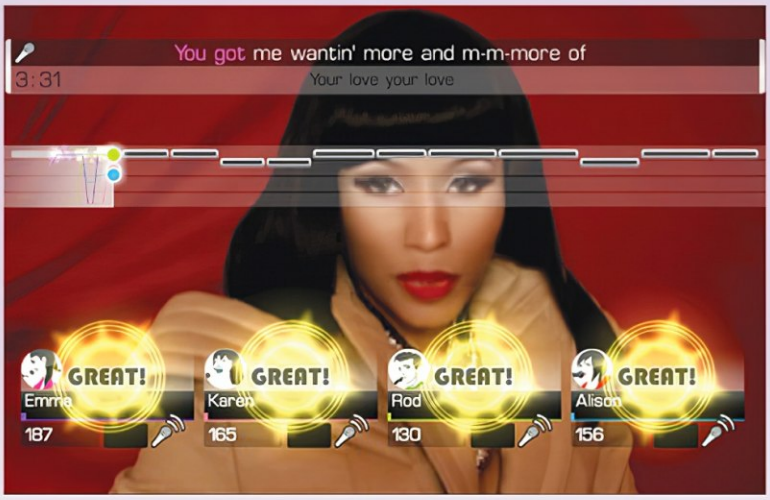


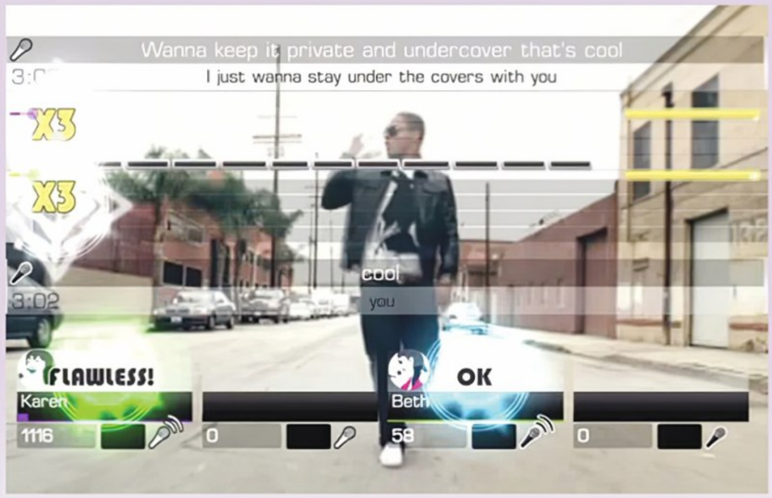
9/10

Kiadó: *Atlus* Fejlesztő: *Arc System Works/Atlus*
Multiplayer: *2 fő* Online: *2 fő*
Felbontás: *720p, 1080i, 1080p* Hang: *DD 5.1*

VIZUALITÁS 10 AUDIO 10 KEZELHETŐSÉG 9
TARTALOM 9 ÉLVEZETI FAKTOR 8

Dzsek





EVERYONE SING

Induljon a banzáj!

Bár nem szokásom partit szervezni a saját lakásomban – főleg nem olyat, ahol az est fénypontja az Xbox 360-om zöld ledje –, de az Everyone Sing górcső alatti vizsgálatához elengedhetetlennek tartottam azt, hogy baráti társaságban vegyem szemügyre az OG International zenés játékát. A buli jól sikerült, a munkatársaim (egy idő után már) vidáman dalolászták az ismert számokat, miközben a háttérben meghúzódva szorgosan jegyzeteltem a pozitívumokat és negatívumokat (oké, az éjszaka közeledtével, a gyümölcsből készült nedűk jótékony hatásától én is bátorságot kaptam arra, hogy beálljak kicsit… vokálozni).

Az Everyone Sing legnagyobb erőssége az, hogy a kifejezetten társasági életet (is) élő gémereknek szól: a játék nem tartalmaz semmiféle karrier vagy sztori módot, a szoftverben található összes track már az első indításkor elérhető, mindenféle megkötés nélkül. A zenei paletta igen széles: képviselteti magát többek között az A-ha, Katy Perry és Taio Cruz is, csak hogy azokat említsem, akiket mi is nagyon preferáltunk. A teljes setlist összesen harmincöt dalt tartalmaz, vegyesen a mai popkultúra legnagyobb sztárjaival: a válogatás majdhogynem teljes képet ad napjaink populárisabb zenei műfajaiból.

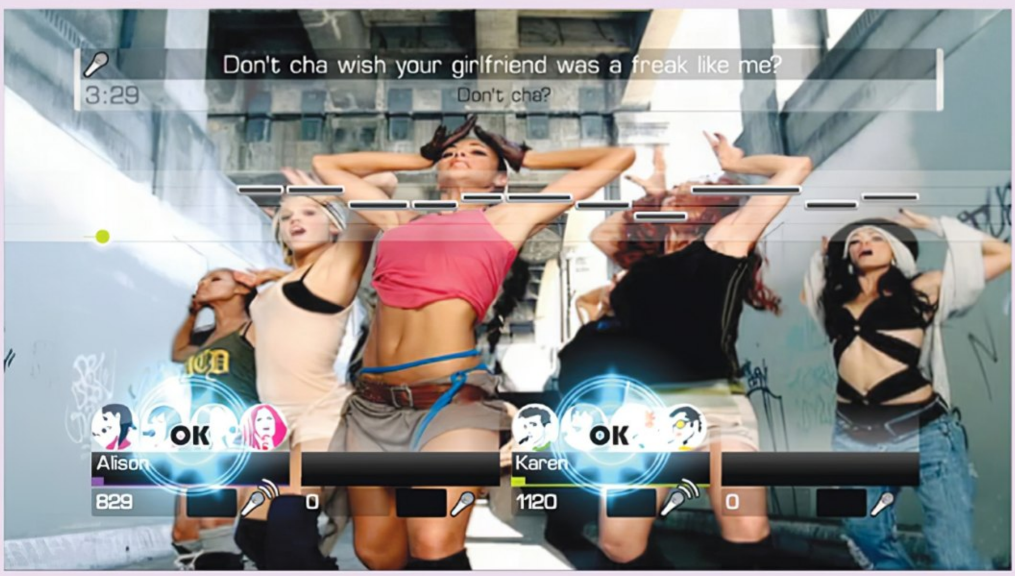
Mint említettem, a program házibulikon arathat nagy sikereket, köszönhetően a jól felépített és megtervezett játékmódoknak. Bár egyedül is elszórakozhatunk vele ideig-óráig, az Everyone Sing csak többedmagunkkal mutatja meg igazán, mi is rejlik a korongon: ketten, hárman, négyen játszva énekelhetünk duettet, vagy akár csapatokat alkotva, külön szólórészeket is.

Tartalom és élvezeti faktor szempontjából tehát úgy tűnik, nem lehet okunk panaszra: de mi a helyzet a többi szegmenssel?
Az audio magától értetődően magas színvonalat képvisel: minden dal kristálytisztán szól, de engem sokkal jobban meglepett az, hogy a saját hangunk nem érvényesült olyan mértékben, mint mondjuk a Guitar Hero- vagy a Rock Band-sorozat esetében.
A grafika… nos, szigorú értelemben véve olyan itt nincs, a zenék alatt a hivatalos videoklipek dübörögnek, a különböző effektek pedig egyszerűek, mint a pofon: éppen ezért sosem keltenek zavaró hatást.
A képernyőn mindig egyértelműen látszott, hogy éppen magas, vagy mély hangon kellene énekelnünk, ami persze nekünk fiúknak nem igazán jött össze elsőre: híradós hangunk van, az pedig elég monoton általában, de Szilvikének (szintén munkatárs) lazán ment Nicole Scherzingertől a Poison… mondtuk is neki, hogy mi inkább leülünk egy kicsit „beszélgetni".

Miután „megpihentünk", sokkal bátrabban ragadtuk meg mi is a mikrofont és úgy döntöttünk, elég lesz a szóló énekelgetésből. Rácuppantunk tehát a többi játékmódra: első körben a **Group Mode**-dal nyitottunk. Fagyik a kézben, erősítő majdnem csutkán, Pussycat Dolls – Don't Cha… képzelhetitek, milyen hangzavar hagyhatta el a lakásomat röpke négy perc erejéig. Pontszámban sem voltunk az igaziak, de tapasztalattal bőven gazdagodtunk: jó érzés volt csapattagként énekelni, nevetni a másik bénázásán.

A **Pass the Bomb** következett a sorban, így két csapatra oszlottunk. Ebben a játékmódban kiszámíthatatlan időközönként egy bomba jelent meg valamelyik csapatnál a hangokat jelző vonalakon: ha sikerült hibátlanul „túlénekelnünk" az adott szekciót, a szerkezet átkerült a másik csapathoz… szivatós játékmód, de mi egy-két nóta után már a hasunkat fogtuk a nevetéstől.

Már jócskán az éjszakában jártunk, mire minden módot kipróbáltunk: a legtöbbjük a fent említett kettő valamilyen variánsa, eltérő kondíciókkal – éppen ezért emeltem ki nektek ezeket az élményeimet.
Így talán könnyebben emészthető és érthetőbb is a teszt, hiszen bepillantást nyerhettetek egy olyan estébe, ahol egész jól éreztük magunkat annak ellenére, hogy a társaságban csak én vagyok aktív játékos.
Meglátásom szerint az Everyone Sing tökéletes választás azoknak (és csakis azoknak), akik gyakran tartanak hasonló összeröffenéseket a haverokkal, és szeretnek karaokézni is. Bár nem csípem a DLC-ket, de ha ez a szoftver kellő támogatást kap, bizony hosszabb távon is megőrzi értékét… máskülönben néhány alkalom után ráunhatunk a repertoárra. Egyedül játszva azonban semmit sem ér, csupán pénzkidobás, ezért fontoljuk meg jól, mielőtt leemeljük a polcról.



8/10

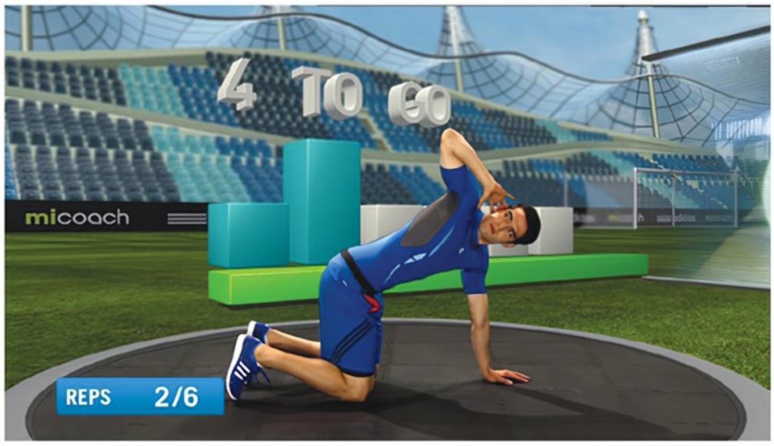
Kiadó: *OG International* Fejlesztő: *OG International*
Multiplayer: *2-8 fő* Online: *nincs*
Felbontás: *720p, 1080i, 1080p* Hang: *DD 5.1*

VIZUALITÁS 7 AUDIO 10 KEZELHETŐSÉG 8
TARTALOM 7 ÉLVEZETI FAKTOR 9

Dzsek

CONSOLE CORNER





adidas micoach

Erősebb vagy mint Mouriho?

Sosem szerettem a tévé elé szegező fitnesz humbugokat és azokat a hangzatos állításokat, hogy ha napi öt percet nézzük agresszíven a monitort, akkor 50 kilót fogyunk négy szemrebbenés alatt.
Az indok amúgy nagyon egyszerű: mi emberek végtelenül lusták tudunk lenni. Ha veszszük a fáradtságot és lemegyünk egy edzőterembe, akkor ott legalább biztos, hogy mozgunk valamennyit, ellenben otthon mindig találunk valami elfoglaltságot az izzadás elkerülésére. Ez természetesen a címben szereplő márka reklámosait nem zavarja, és úgy gondolták, hogy ha neves sztárokkal adják el azt, amit már egymilliárdszor próbáltak mások, akkor garantáltan sikerrel járnak.
Az elképzelés jó lenne, de a megvalósítás már megint azon vérzik el, amin az esetek döntő hányadában: a mozgásérzékelésen.

Új játék indításakor a sztárok egy szépen a szájukba adott monológot adnak elő, miszerint a program nem csak jó kondiba hoz minket, de bele is láthatunk, hogy a különböző sportágak képviselői (tenisz, amerikai és európai foci, kosárlabda, atlétika) milyen gyakorlatokat, erősítéseket végeznek.
Azt csak zárójelbe jegyezném meg, hogy nagyon harsányan kacagtam a bevezető alatt, mert Dwight Howardtól nem túl őszinte az az állítás, hogy napi 20 percet edz; Ana Ivanovics a bájos szerb akcentusával fejtegeti, hogy sportolj többet; Kaká csak a nevét mondja be, mint Matt Damon az Amerika kommandó című bábfilmben; Gareth Bale-t pedig nem lehet érteni az akcentusa miatt.

A 360-as verzió tesztelésekor már a főmenüben szembesülünk az egyik gyengeséggel, az irányítással. Ahogy azt megszokhattuk, a kezeinkkel hadonászva kell a lehetőségek közül választani – ez egyrészt nagyon pontatlan, másrészt lehetetlen mennyiségű almenü van, aztán amire végre elérjük, hogy csináljunk is valamit, már elfáradunk… agyilag. Három különböző fő opció van (a beállítások és hasonlók felsorolásától eltekintenék): ökörködhetünk a három minijáték valamelyikével, elkezdhetünk ad-hoc jelleggel erősíteni, illetve felépíthetünk egy egész havi edzéstervet is.

Kosár, tenisz és foci áll rendelkezésünkre, ha csak úgy szórakozni akarnánk egyet. A labdarúgás ötletes, mivel fejelhetünk és mellre vett labdákat is lövöldözhetünk az egyre nehezedő pályákon. A metódus elvileg az lenne, hogy a lábunkkal rúgó mozdulat teszünk és úgy irányítjuk a bogyót – ez természetesen a valóságban úgy működik, hogy akár folyamatosan nyújtott lábbal is eredményesek vagyunk, illetve a rúgás irányához még annyi közünk sincs, mint Kirsten Stewartnak a hűségességhez. A teniszre szót sem vesztegetnék, mert botrányos, teljességgel irányíthatatlan (egyébként különböző színű téglákat kell kiütnünk egy falból), a kosár lényege pedig az, hogy guggoló helyzetből kapjuk el a felénk dobott labdát és imitálván az eredeti mozdulatot, valahogy a hálóba juttassuk a Spaldingot. Ez a három sport nagyon, de nagyon kevés ide!

Maga a fitnesz viszont brutálisan lett megcsinálva: több mint 400 különböző gyakorlattal keseríthetik meg az életünket, amik ráadásul irreálisan nehezek már az elejétől fogva.
Ez azért negatívum, mert én viszonylag jó edzettségi állapotban vagyok, de már a legalapabb mezei gyakorlatsortól is úgy leizzadtam, mintha sosem fürödtem volna. Volt itt egy helyben taposás lassú karlendítéssel, 20 másodpercen keresztül fekvőtámasz, sima alkartámasz, egyenes háttal guggolás. Aztán egy perc szünet és három szériában kezdődött minden előről. Természetesen nem a gyakorlatok keménységét kritizálom, hanem sokkal inkább azt, hogy nem az élsportolók a célcsoport, hanem a tunya átlagember, akinek bizony ez túl kemény lesz elsőre.
Egyébként itt lépne be a miCoach lényege, hogy látjuk mondjuk Neuer kapust velünk izzadni, de én pont nem foglalkoztam vele. Férfiasan bevallom, nagy lendülettel álltam neki összerakni magamnak egy teljes heti tervet (harmadik opció, gyk. a lelke a dolognak), de olyan szintű menü-tenger fogadott, hogy 15 perc alatt sem tudtam végezni a különböző beállításokkal, és el is ment a kedvem az egésztől. Ha hazaesem hulla fáradtan és mondjuk gyúrni támadna kedvem, semmi erőm sincs ennyit babrálni az egésszel.
A játék technikai paraméterei amúgy teljesen átlagosak, a sztárok élőben vannak digitalizálva, de a hátterek teljesen statikusak és egyszerűek, szóval nem túl impozáns az összkép. A zenék semmilyen szinten sem pörgettek fel, ráadásul még egy barátunkat sem tudjuk magunk mellé berántani.

Túl sokat akart az Adidas és végül kaotikus lett az egész. Tartalom akadna benne, de logikátlan és macerás, valamint botrányosan gyenge az irányítás és az érzékelés – többször fordult elő olyan, hogy csináltam a gyakorlatot, de a gép nem érzékelte.
Egy óvatos próbát tehettek vele, de szerintem jobban jártok, ha az árából vesztek inkább egy kondi bérletet. Ott legalább húsvér lánykákat lehet nézegetni.



5/10

Kiadó: ***505 Games*** Fejlesztő: ***Lightning Fish***
Multiplayer: ***nincs*** Online: ***nincs***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p*** Hang: ***DD 5.1***

VIZUALITÁS 5 AUDIO 5 KEZELHETŐSÉG 4
TARTALOM 6 ÉLVEZETI FAKTOR 6

CONSOLE CORNER

Hpeti

Tudtad, hogy *itt tudhatod meg, ki írta az adott cikket?*

Kingdom Hearts 3D Dream Drop Distance



Néhány hónappal ezelőtt egy kedves olvasó érdeklődött a Kingdom Hearts-szal kapcsolatban. A történetről, a karakterekről kérdezett, és egy kicsit megilletődtem, mert nem igazán tudtam válaszolni. Idén novemberben lesz tíz éve, hogy a széria első része Európában is megjelent a ma már legendás sikerű PS2-re. Ezalatt a tíz esztendő alatt a Disney-Square koprodukcióban készült játék fergeteges sorozattá terebélyesedett. Előbb GBA-n kapott egy folytatást Chain of Memories címmel, ami évekkel később feljavítva PS2-re is megjelent. Aztán a második rész következett PS2-re – Japánban 2005-ben, a szigetországon kívül 2006-ban. A sorozat ezután a Nintendo hordozható konzoljára, a DS-re költözött és a következő két rész (Coded és 358/2 Days alcímen futottak) erre a platformra érkezett. Hamarosan a PSP-tulajdonosok sem maradhattak ki a jóból, a Birth by Sleep alcímű epizód a Sony hordozható konzoljára jelent meg. Most viszont a 3DS-tulajok örülhetnek, mert a Dream Drop Distance címmel ellátott felvonás végre megérkezett.

A KH, mint minden JRPG, egy történetorientált játék. A teszteléssel töltött első néhány perc rövid úton igazolta félelmeimet a játékkal, elsősorban a történettel kapcsolatban. Az említett olvasói kérdés már utalt arra, ami néhány perc játék után világossá vált, nevezetesen, hogy a KH története egy a filmvilágból vett kifejezéssel élve „szerializált" sorozat. Ez azt jelenti, hogy a KH-játékok sztorija egyazon univerzumban játszódik, visszatérő szereplőkkel, történetszálakkal, akikkel és amikkel számtalan dolog történt az elmúlt tíz évben. A széria egyes részei szorosan kapcsolódnak egymáshoz, a különböző események, karakterek, azok cselekedetei egy szövevényes egészet alkotnak. Úgy belecsöppenve ebbe a történetfolyamba, hogy az ember korábban nem játszott az utolsó minimum öt résszel, elsőre kisebb fajta káoszt okozott a fejemben. Az elején a 3DS-es epizód történetéből gyakorlatilag alig értettem valamit, és a segítő visszaemlékező bejátszások ellenére is nagyon sok guglizással tudtam meg olyan alapinformációkat, amelyek a KH-rajongók számára nyilván eleve ismertek. Ez viszont felveti a kérdést, hogy mi legyen azokkal a játékosokkal, akik egy jó akció-JRPG-re vágynának, egy király történettel?



Őket sem szeretném elriasztani. Végső soron a KH 3D: DDD egy igazán fantasztikus játék, sőt a stílus szerelmeseinek kihagyhatatlan! De hozzá kell tennem újra, hogy 100%-ig csak azok fogják érteni és értékelni a történetét, akik az összes előző részt végigjátszották. Másrészről, akik szeretik a kihívásokat, és szeretnek elmerülni egy szövevényes univerzumban, egy igazán jó mesében, azoknak érdemes fejest ugrani a kalandba, még az előzmények ismeretének hiányában is. Aztán ha bejön, utólag nem lehetetlen vállalkozás megszerezni a korábbi részeket. (A készülő KH3 egyébként a pletykák szerint nagyon sok szállal fog kötődni DDD történetéhez.)

Mi tagadás, mikor először találkoztam a KH-val csodálkoztam, sőt idegenkedtem is egy kicsit. Egy Disney-Square crossover teljesen elképzelhetetlen volt számomra. Aztán kiderült, hogy nem is hülyeség, sőt a vásárlóknak is tetszik. Bár ismerek olyat is, aki majdnem a szívéhez kapott, amikor meglátta, hogy Hófehérke és a hét törpe közé bemasírozik egy animés amazon. Persze ez fordítva is hasonló hatást eredményez, egy Final Fantasy-rajongónak legalább olyan furcsa lehet Cloud, Squall és Sephiroth, plusz a Disney-s környezet. A stílusidegenség és a keveredés még mindig fura, de azt el kell ismernem, hogy kellően fogékony és magas képzelő erővel rendelkező játékosok számára, akik esetleg Disney és Square fanok is egy személyben, nagy élmény ez az univerzum. A játék lényegét úgyis a történet és az akció helyes keveréke adta.

A sztoriról a fentebb taglalt okok miatt most keveset írnék. A lényeg, hogy a sorozat két főszereplőjét, Sorát és Rikut irányíthatjuk a játék során. A két főhőst Yen Sid oktatja, és ha teljesítik a feltételeket, igazi Keyblade mester válhat belőlük. Mindeközben Xehanort visszatérését akarják megakadályozni. A történet több szálon fut, több idővonalat is felölel.



A játék során Sora és Riku kalandja egymással párhuzamosan történik. A két szereplővel így „közösen" vihetjük végig a játékot. A váltás két módon történhet. A Drop funkciót használva magunk cserélhetünk szereplőt, a másik az automatikus csere. A képernyő alján láthatunk egy úgynevezett Drop kijelzőt, ami ha







fullra töltődik, akkor önműködően karaktert vált a játék. A feltöltődés sebességét lehet szabályozni, például az ellenségek kinyírásával, de olyan tárgyat is szerezhetünk, amivel megállítható a folyamat. Mindez azért fontos, mert ha egy világ vagy pálya végén, esetleg valamilyen boss-harc közben jön a váltás, az bizony kellemetlen lehet. Összességében a karakterváltás ilyen formában történő megjelenése és megvalósítása nagyon jól sikerült. Változatossá és ezáltal izgalmasabbá teszi a játékot. A történet narrációja pedig így egyedi hatású, hisz a két párhuzamosan futó fő szál keveredése és egymásra hatása mindig nagyon érdekes, és nem egy meglepetést tartogat.

Az izgalmak fokozására pedig nagy szükség lesz. Bár a játék alapvetően nem tekinthető unalmasnak, a monotonitást nem mindig sikerült elkerülni. Ennek feledtetésére ott vannak a KH-sorozatra jellemző jellegzetes Walt Disney-világok. Egészen új helyszíneket is felfedezhetünk a Tronból, a Pinokkióból, a Notre Dame-i toronyőrből. Ez azonban alapelvárás és nem is kellett csalódnunk. Sokkal jobban érdekelt, hogy mennyire tudja lekötni a figyelmet a játék. Az első részt annakidején azért nem kedveltem túlzottan, mert a játékmenete monotonitásba fulladt. Harc-animáció-aljáték-puzzle-harc, ez ismétlődött folyamatosan az újratermelődő ellenségekkel. Mindezt tetézte a gyenge kameramozgás. A program ebből a szempontból valamivel jobb lett (a kamerával nincsenek nagy bajok), de a játékmenet továbbra sem változott sokat. A küzdelmek, ahogy a KH esetében megszokhattuk, folyamatosan mennek. Egy-egy pályán egy percre sem áll le az akció, a szörnyek állandóan újra jönnek, nincs egy perc pihenő vagy szünet.



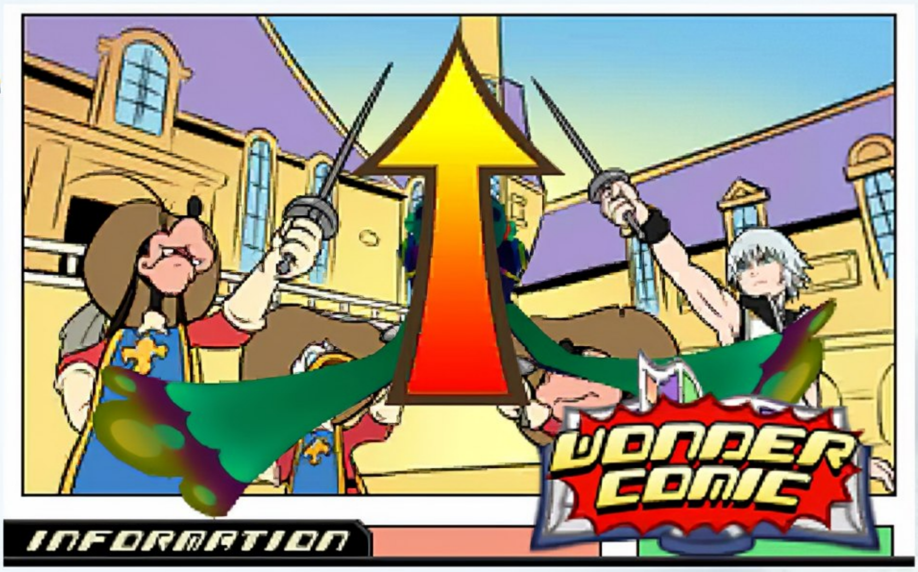
Pedig a Square példát vehetett volna a Nintendótól, egész pontosan a Zelda játékokról. Ott csak annyit kell harcolnunk, amennyire éppen elengedhetetlenül szükség van. Persze az is igaz, hogy a KH alapvetően egy JRPG, avagy minél több ellenfelet pusztítunk el, annál erősebbek leszünk. Viszont az állandó küzdelmek miatt a játék gyakran unalomba fullad. Egyébként egy idő után elképzelhetőnek tartottam, hogy igazából Sorával volt bajom, mert a Rikus részeknél még a hosszan elnyúló csatákat is nagyon élveztem. Valahogy az egész karakter, ahogy küzd, ahogy mozog, sokkal jobban kézre állt. Az irányítás egyébként tökéletes lett, a Birth by Seepnél bevezetett Command Deck rendszernek köszönhetően sokkal kezelhetőbb, hisz a varázslatokat és a speckókat könnyebben használhatjuk. Természetesen, mint minden KH-játékban, minijátékok itt is lesznek. Ezek általában valamilyen lövöldözős, repülős akciók, amik frissítő élményt jelentenek a hosszabb pályák után.

A fejlesztési rendszer most is nagyon sokrétű lett. A klasszikus tapasztalati pont gyűjtésért járó szintlépés mellett számtalan dolog kifejleszthető és megszerezhető. Titkokban nem lesz hiány! Ráadásul nemcsak varázslatokat, speciális mozgásokat csalhatunk elő, hanem állatokat nevelgethetünk, amik aztán részt vesznek a harcban. Ezeket a lényeket az érintőképernyőn kell pátyolgatni, simogatni, hogy jól érezzék magukat. Az érintőképernyőt nemcsak ez, hanem az úgynevezett Reality Shift nevű trükkös ugrató rendszerek is kihasználják, amiknek segítségével új szinteket lehet elérni, ha „kilőjük" a karakterünket.

De nemcsak az irányításban, hanem a grafikai képességekben is kiválóan használja a játék a gép adottságait. A grafika meseszép, sőt talán szebb, mint a régi PS2-es részek. A harcok alatt nincs belassulás, viszont annál látványosabbak. A Disney-s helyszínek tényleg olyanok, mintha a rajzfilmekből kerültek volna elő, nekem nagyon tetszettek. Az animés, Square-es karakterek viszont annyira nem jöttek be. A főszereplők még rendben voltak, ám a mellékszereplők nem nyerték el a tetszésemet. Túl vékonyak, sokszor groteszk pálcikaember hatást tettek rám. Azon túl, hogy egyik-másik gyerekes, még azt is lehetetlen volt eldönteni, hogy fiúk-e vagy lányok. Az ellenfelekkel is ez volt a helyzet, csöppet komolytalanok. Legalábbis a japán agyakból kipattant lények. Egyébként talán ez az a pont, ahol nehéz összeegyeztetni a Square-t a Disney-vel. Ami az egyiknél fiatalos és szép, az a másiknál inkább infantilisen gyerekes és morbid. Mivel a Disney rajzfilmeket nagyon szeretem, így inkább ezekből a karakterekből és helyszínekből kellett volna több, a vékonyka japános anime hősökből pedig kevesebb. De ez inkább ízlés dolga. Az audio rész szintén rendben volt. A zenéknél a program ügyesen vegyíti a Disney-s és Square-es dallamokat, ahogy ezt már megszokhattuk. A minőségre sem lehet panasz, a 3DS ezen a téren is meggyőző erejű.

Összegezve az eddigieket, én elégedetten tettem le a programot. A grafikai dizájn néha nem tetszett, és a játék az ízlésemhez képest talán túl monoton, valamint a történet fonalát is lassabban vettem fel, ám ezeken hamar túltettem magam. A hatalmas világoknak, a kellemes sztorinak, a tartalmas és változatos játékmenetnek köszönhetően a KH 3D méltó a tíz éves évforduló megünneplésére. Megszerzését kimondottan ajánlom, mert ezáltal a legjobb akció-JRPG birtokosai lehetünk. És nemcsak 3DS-viszonylatban, hanem valamennyi kortárs piacon lévő konzolt is figyelembe véve!





8/10

Kiadó: ***Square Enix*** Fejlesztő: ***Square Enix***
Multiplayer: ***nincs*** Online: ***nincs***
Felbontás: - Hang: -

VIZUALITÁS 9 AUDIO 9 KEZELHETŐSÉG 7
TARTALOM 8 ÉLVEZETI FAKTOR 8

Veres Miki



Port Royale 3

A révig még hosszú az út

Kedvenc hobbimnak már hosszú idők óta a konzolok világa szolgáltat táptalajt, ugyanakkor mindig lesz egy zsáner, amihez ha időnként kedvet kapok, hajlandó vagyok újra és újra visszatérni az egér/billentyűzet kombóhoz – nem nehéz kitalálni, bizony a stratégiai játékokról van szó. Noha a stílusban megjelent minőségi címekhez volt szerencsém a kurrens generáció gépein (ilyen volt a Halo Wars, a Civilization Revolution és a Red Alert 3, csak, hogy néhány példát említsek), egyszerűen „természetüknél" fogva sosem tudtak lekötni annyira, mint PC-s társaik. A mai irányítási metódusokat figyelembe véve ezen nincs is mit csodálkozni: lássuk be, aki vérbeli stratégiára vágyott, valószínűleg eddig sem konzolon kereste azt, mint ahogy egy finom pizzára sem sushi-bárokban vadászik az ember. Ebből kifolyólag mindig inkább egyfajta különlegességként kezeltem a műfaj konzolos darabjait, mert tudtam, jobb ez így. Azonban még stílusukon belül is ritka darabnak számítanak azok az alkotások, melyekben a városépítés kerül a középpontba; így aztán kíváncsian, friss élményre vágyva vetettem bele magam a **Port Royale 3: Pirates & Merchants** tesztelésébe.



A végkifejletre már csak azért is roppant kíváncsi voltam, mert a sorozat egyetlen darabjával sem találkoztam azóta, hogy 2003-ban útnak indult a franchise. Ha az olvasók közül valaki esetleg nem lenne vele tisztában, egy kereskedős-városmenedzselős anyagról van szó, mely a XVI-XVII. századi Karib-térségre koncentrál.
A harmadik felvonás sem változtat a recepten, most is a spanyolok, hollandok, franciák, és az angolok gyarmatokért történő küzdelmébe csöppenünk bele, ezúttal egy fiatal kapitányt (pontosabban a hajóit) irányítva.

A kampányba kétféleképpen is belevághatunk, Adventurer vagy Trader módban: előbbiben nagyobb hangsúly helyeződik a nemzetek közötti harcra, így ebben inkább háborúzni kell, míg utóbbiban elsősorban a mikro-ökonómia nehézségeivel nézünk szembe. Az opciók közti különbség leginkább a missziókban mutatkozik meg, ugyanakkor az élmény egyikben sem tér el drasztikusan a másiktól. De beszélhetünk egyáltalán élményről?
Nos, a válasz igen is, meg nem is; tény, hogy eleinte nagyon élveztem mindazt, amit a stuff nyújtott. Városok között szállítani a különféle árucikkeket, bővíteni a hajóflottát, gondoskodni Port Royale-ról az első néhány órában valóban szórakoztató elfoglaltság volt, majd egy idő után kezdett az érdektelenség masszájába süllyedni az egész. Egyre kevésbé érdekelt, hogy növeljem a népszerűségemet a polisz lakói körében, illetve egy idő után a kereskedés folyamata sem tudott túlságosan lekötni. Lehetőségek vannak, ellenben a mélység, ami valóban hosszú távon lekötné a játékost, nagyrészt hiányzik a PR3-ból.
A játék döntő hányadában a világtérképet bámulva kell irányítani a tulajdonunkban lévő hajókat.
A már felfedezett városokban bármikor kiköthetünk, ott pedig a dohánytól kezdve, a textílián át, egészen a különféle élelmiszerekig bármit eladhatunk, vagy vételezhetünk.
A kereskedés folyamata teljesen logikus és egyértelmű: amiből egy adott város bőséggel rendelkezik, abból mindig olcsóbban tudunk vásárolni, ellenben máshol ugyanaz az áru hiánycikk lehet (ezt jelzi a térkép), így ott jó áron el tudjuk adni, ebből finanszírozva az új hajókat, épületeket, szóval gyakorlatilag mindent. Azonban egy idő után szörnyen idegőrlő fel-le hajózni pusztán azért, hogy öt hordó rumot eladhassak egy a térkép másik végén lévő szigeten, majd kezdjem az egészet elölről. Ráadásul eközben valós időben zajlanak az események, ami azért tudott gyakran szemét tényező lenni, mert előfordult, hogy mire odaértem valahová, addigra már nem is a nálam lévő termékre volt szüksége a városnak; mondanom sem kell, eközben a mi tőkénk folyamatosan csökken.





Én mindvégig úgy éreztem, hogy bár a fejlesztők nagyon igyekeztek belerakni mindazt a Port Royale 3-ba, ami egy ilyen stílusú címet kiemelkedővé tehet a maga nemében, az egyes elemeket mégsem sikerült úgy implementálni, hogy a végeredmény valóban hosszú távon szórakozást nyújtson. Ettől eltekintve én nem félek attól, hogy a game nem fogja megtalálni a célközönségét, hiszen jelen pillanatban aligha akad jobb alternatíva azok számára, akik a stratégiázás ezen válfajára vágynak konzolon. Nekik egy hetest talán megérhet az anyag.

6/10

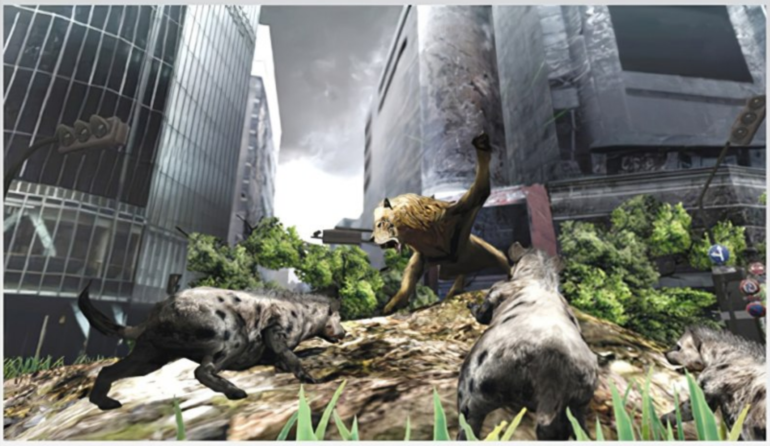
Kiadó: ***Gaming Minds Studios*** Fejlesztő: ***Kalypso Media***
Multiplayer: ***nincs*** Online: ***nincs***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p*** Hang: ***DD 5.1***

VIZUALITÁS 6 AUDIO 6 KEZELHETŐSÉG 6
TARTALOM 7 ÉLVEZETI FAKTOR 6

Duke

CONSOLE CORNER

Tudtad, hogy a nagygépeknél különböző felbontások és hangformátumok lehetségesek, míg handheld fronton ez egységes?





TOKYO JUNGLE™

Állati!

Kedves Gyerekek! Gyertek, üljetek összébb, elérkezett a délutáni mese ideje! Hé, Gáborka, gyere csak ide előre, ne ott hátul rosszalkodj! Tudom, hogy a túlélő-horror történeteket szereted, de hidd el, ez is tetszeni fog. A sarokban megbúvó sandbox-rajongók is üljenek csak közelebb, még mielőtt odavágok valamit. Na, végre mindenki egy helyen… ki mondta neked Mikikém, hogy felállhatsz?! Tudom, hogy a szomszédban fantasy meg„erpégés" történeteket mesélnek, de vagy leülsz a fenekedre és végighallgatod ezt a mesét, vagy nem kapsz kakaót! Ígérem, lesz benne neked is kedvedre való! Petukám, te meg miért sírsz? Nem kell megijedni, cuki állatokról fogok mesélni, jó? Na, ez a beszéd! Akkor kezdjük is… Krisztián, ha a mese alatt végig a matchboxoddal fogsz zajongni, elveszem a rambós uzsidobozodat! Mindenki elhelyezkedett? Szóval…

…hol volt, hol nem volt, sok-sok évvel ezután a Föld nevű bolygón játszódik eme mese, ahol valamiért a teljes emberi faj eltűnt (igen Gáborka, meghaltak, na de most már csitt) és már az állatok uralkodnak a planétán.
Ebben a távoli jövőben már Tokió városa is átalakult egy hatalmas dzsungellé, az épületei még ugyan állnak, de a növényzet elburjánzott és mindent saját szükségleteihez igazított a fauna. A ragadozók és a növényevők próbálnak eléldegélni egymás mellett, kisebb-nagyobb sikerrel, hiszen a túlélés miatt a húsevők olykor elég harapós kedvükben vannak. Minden állat a fajfenntartásért küzd, ezért elsősorban mindenki a saját élelmét keresi, és előbb utóbb a szaporodás is elengedhetetlen tevékenység lesz. De akkor nézzük meg a két főszereplőnket (egy ragadozót és egy növényevőt), hogy hogyan is tudnak boldogulni ebben a zord világban, mely' olykor mérgező savas esővel is nehezíti az életben maradást.
Bambi suta ki őzikeként kezdett neki (2,5D-s) kalandjának, és hamar talált is néhány ehető növényt, amivel jóllakott. Ám sajnos nem ő volt a táplálékláinc csúcsán, így ha egy ragadozó közelített, kénytelen volt a magas fűben elbújni.
Mivel ő nem eszik húst, vadásznia sem kellett, így békésen szökdelhetett a nyuszikák, madaracskák és egyéb cuki állatkák mellett. Viszont ha valaki belékötött, vagy nem talált rejtekhelyet, akkor biza' ő is tudott harcos lenni, és jó nagyokat rúgni a két hátsólábával. De egy óvatlan pillanatban elérte a végzete, mivel nem figyelt, és lopakodva nyakon harapta egy Pomerániai törpespitz, amit nevezzünk el most Pominak.
Pomi hasonló életet élt, mint Bambi, annyi különbséggel, hogy neki be kellett cserkészni az eledelét. Jobbik esetben mögéjük lopózott észrevétlenül, majd mikor látta a megfelelő jelzést, végzetes rajtaütést hajtott végre. Ha ez nem sikerült, akkor lepofozta az ellenfelét, míg arra rá nem ugorhatott. Mivel Pomi egy kiskutya volt, ő is óvakodott a nagyobb testű húsimádóktól, ilyenkor neki is rejtőzködnie kellett.
Tokió elég tágas, sok területre felosztva, így Pomi idővel úgy gondolta, megjelöli a saját területét, hogy fészket alakíthasson.
Miután ez megtörtént, fel is tűnt két leányzó kutyus, amivel párkapcsolatot lehetne létesíteni. Megkereste az elsőt, ám az sajnos kosarat adott Pominak, arra hivatkozva, hogy nem eléggé domináns hím. Harcoljon még sokat és akkor megoldható, így Pomi a másik jelentkezőt választotta, ami ráadásul tetves is volt, de sikerült kölyköket csinálni (bár biztos erősebb ifjoncok lettek volna, ha az első bige beadja a derekát). Pomi Jr. örökölte szüleinek minden tulajdonságát, és testvérével innentől ő vágott neki Tokió utcáinak, ami annyiban előny volt, hogy ha Jr. meghalt, akkor a tesó folytathatta a kalandot, vagy akár csaliként is beáldozható volt (mondtam, hogy zord idők ezek). Jr. kalandozása során sok ember által készített tárgyat is talált, amelyeket vagy gyógyszerként használhatott fel, vagy a ruhadarabokat magára aggatva jobban tudott védekezni, ill. támadni.
És idővel apró leírásmozaikokat is talált, melyeket összegyűjtve kiderült, hogy mi is történt az emberekkel, de mivel ezt ő elolvasni nem tudta, így arra fókuszált, hogy minél tovább életben maradjon a saját faja… akár 50-60 évig, vagy még tovább.





Ez a történet szólhatna egyébként nagyon sok más állatról is: a legkisebb macskáktól egészen az állatok királyáig, egzotikus állatkerti jószágokról, sőt még dinoszauruszokról is; ám mindegyikük elsősorban a túlélés hosszúságára törekedett (amiről sokan mesélnek az online leaderboardokon).
Viszont ha az összes állatra egyesével kitérnék, egy idő után unalmassá válna eme ötletes mese, így hát itt a vége, fuss el véle!
… Hé, HáPetikém, ha kicsi Szasának nem adod vissza a Győri kekszét, de rögtön, szólni fogok Martin pedellus bácsinak!

7/10

Kiadó: *SCEE* Fejlesztő: *Crispy's/SCE Japan Studios*
Multiplayer: *2 fő* Online: *nincs*
Felbontás: *720p, 1080i, 1080p* Hang: *DD 5.1*

VIZUALITÁS 7 AUDIO 7 KEZELHETŐSÉG 8
TARTALOM 7 ÉLVEZETI FAKTOR 8

JediEco

CONSOLE CORNER

Ki ne szeretné a kötetlenséget és szabadságot? Mikor utóbbinak nem szab határt semmi… Az érzést igazán csak ejtőernyős ugrás közben lehet megtapasztalni, szárnyalás formájában. De a mai napig vannak olyan emberek, akik talán a teljes szabadság egyik formáját űzik: a kalózkodást. Maguk a kalózok bizonyos szinten a romantikus történetek érdekes személyiségei, akiket sokszor álnoknak, galádnak és erkölcstelennek ábrázolnak, akikhez vér és arany egyaránt tapad. Ami a kalózokról általában az ember eszébe jut, az a kaland, az elásott kincsek, az örökös veszély a hullámok hátán… Azonban az animékben korántsem minden esetben igaz, hogy köztörvényes bűnözők lennének. A márciusi számban bemutatott Harlock kapitány ékes bizonyítéka ennek. De most jöjjenek a női kalózok!

Mert bizony, hogy vannak, sőt voltak is női kalózok. Az első feljegyzett női kalóz Tenta, Illíria királynője volt a Krisztus előtti III. században, akit „a kalózok királynőjeként" is neveztek. A középkor leghíresebb női kalóza 1343-ban állt a fekete lobogó alá, a neve pedig Jeanne de Belleville volt.
Őt érdekes módon a király által igazságtalanul kivégeztetett férje miatti bosszúvágy hajtotta, nem az arany. Noha az angolok pénzelték folyamatosan, hogy francia hajókat fosztogasson. Pályafutását a fia egy csatában szerzett halálos sérülése törte meg. De ott volt még Cobham kapitány (1700-as évek eleje) felesége, vagy a leghíresebb női kalózok, Anne Bonny és Mary Read.

De a női kalózok milyenek? Animékkel jellemezve nem sok címet lehet említeni, konkrétan két univerzum létezik, ahol nőt látni a parancsnoki székben… ez pedig Leiji Matsumoto Emeraldas történetei és a Moretsu Pirates.

Queen Emeraldas

1998-1999, Bandai Visual
Rendezte: Yuji Asada



Talán érdemes az érettebb hölgyekkel kezdeni. Mert Emeraldas bizony nem mai csibe: első feltűnése 1975-ben volt az Emeraldas vs. Harlock című egyfejezetes mangában.
De igazi története 1978-ban indult csak útjára, s összesen 4 kötet került ki a szereplésével, de Leiji Matsumoto további műveiben rendszeresen visszatért pár oldal erejéig. Animés szereplései először a Galaxy Express 999- és a Harlock kapitány-sorozatokra és filmekre korlátozódtak, mígnem a Bandai Visual és a Dynamic Planning úgy találta, hogy itt az ideje a Leijiverzum legrejtélyesebb nőjének immár saját animét is szentelni. Ebből összesen négy rész lett, amit Amerikában és Franciaországban is kiadtak. Olaszországba, ahol a manga még megjelent a Hazard Edizioni gondozásában, már nem jutott el. De miről is szól Emeraldas története?

...ahogy a vérvörös lobogó meglibben, úgy kutatom a csillagok tengerét...

A jövőben egy csillaghajó rendkívül bonyolultan építhető és költséges eszköz, noha az űrutazás elterjedtté vált. A szabad szellemű férfiak álma valósággá lett: a hatalmas űr végtelen tengerének hívó szavára sokan elcsábultak, annak ellenére, hogy ez nem veszélytelen vállalkozás. Az erőszakos és balesetből adódó halál magas esélye csak izgalmasabbá teszi számukra a korlátlan szabadság érzését.
Ám nem csak férfiak lehetnek ily' álmodozók: ott van Emeraldas, egy nagy zeppelinszerű űrhajó női kapitánya. Hajójának látványa sokakban félelmet ébreszt.

A történet középpontjában azonban mégsem igazán ő áll, hanem Hiroshi Umino, a fiatal álmodozó, aki a lehető legnagyobb függetlenséget szeretné megszerezni: a saját űrkalózhajóját megépíteni, hogy azzal szelje a csillagok tengerét. Egy transzporthajóra potyautasként szökik fel, majd szemtanúja az afréziaiak rablótámadásának és Emeraldas ellencsapásának. A semmiből előtűnő kalózhajó megvédi a transzportot, azonban a támadás során Hiroshi és egy másik potyázó (egy öregúr) lebukik. Így a célbolygón, egy sivatagos, vadnyugati hangulatot árasztó planétán dobják ki őket. Hiroshinak erőre és szerencsére van szüksége, hogy folytathassa álmainak üldözését, amiben Emeraldas, ha kívülállóként is, de segít neki…

De az utam csak vörös,... vörös akár a friss vér...

Grafikájában a négy rész letisztult, a klasszikus és a modern Leiji Matsumotós karakterdizájn közé illeszkedik, mintegy átvezetésként. Ugyanis a klasszikus ábrázoláshoz képest sokkal markánsabb hangot kapott a hajzuhataga, valamint a ruháján is kicsit igazítottak. Egyetlen érdekessége van a változásnak: aki látott már az 1978-1981 közt futott Galaxy Express 999-ből képeket, azt látja, hogy Emeraldas haja rőt, míg az új ábrázolás szerinti szőke. Ennek az egyik oka, hogy a régebbi műveket a Toei stúdiója készítette, akik a '60-as és a '80-as évek közt előszeretettel dolgoztak fel futó és rövid mangákat elnyújtva, gyakran átírva a történetet (például az említett Galaxy Express 999 12 kötetéből 113 részt, a Harlock kapitány 6 kötetéből 42 részt, vagy a Mazinger Z 5 kötetéből 94 részt készítettek).
Így nem derült ki a sorozatban, hogy Emeraldas ikertestvére az űrgőzösön utazó Maetel, s emiatt számos általuk feldolgozott univerzumban ellentmondások keletkeztek a nem-kánonanyag miatt. Ugyanakkor a korabeli alkotásokkal szemben bevetésre került a számítógép is: a CGI még igen kezdetleges műanyaghatást kelt a testeknek.

Zenéjében a nyitány egész kellemes, balladaszerű hangzást ad a részeknek, míg a záródal egy elégikus, szomorú lezárást nyújt. Mindkettő Tamami Matsumoto érdeme.
A háttérzenék nagyon szépen összeszedettek, jó kis aláfestést adnak, harmonizálnak a







történettel és a képpel. A szinkronhang-gárda igazi veteránokból áll, többen már a ’70-es évek vége, ’80-as évek eleje óta dolgoznak a szakmában.

Történetileg ez egy epizodikus mű, aminek részben van csak köze az eredeti mangához. Ugyanis (sajnos) az átírási kényszer ezt az alkotást is elérte, noha az univerzumba egész szépen beleillik, még ha az Emeraldas arcán éktelenkedő sebhely forrására immár a harmadik változatot kapjuk. Karakterében a kapitányunk Harlock női és depresszív megfelelője: hosszú ideje gyászolja elhunyt férjét, az űrt álcaberendezéssel járja, s csak a szükségben tűnik fel ott, hol környezetében a gyengéket, elesetteket és az ártatlanokat bántják.

A Leijiverzum iránt vagy a cikk után felkeltett figyelmű érdeklődőknek ajánlanám, hiszen lényegében semmi előzményt nem kell ismerni a megértéséhez, viszont jó ugródeszka a XXX. századi űrkalózok történetének univerzumába.



Moretsu Pirates

2012, Satelight
Rendezte: Tatsuo Sato

Kíváncsi vagyok, hányan fognak meglepődni ezen az állításon: erre a sorozatra a szubkultúra gyakorlatilag három évet várt a bejelentése óta. Hogy megérte-e várni? Véleményem szerint igen, még ha vannak is kisebb-nagyobb hibái. Kemény kalózkodós sorozatra a 26 rész (és a majdani mozifilm) alatt senki se várjon. Egy könnyed sci-fit kapunk helyette, megfűszerezve a felnőtté válás toposzával.

Az eredetileg egy light novel (ifjúsági regény) sorozatként 2008 októberében indult, s 2012 januárjáig összesen hét kötetet megélt történetet Yuuichi Sasamoto írta.
Az Asahi Shinbunnél kezdte a mű publikálását a folyóirat oldalain.

Történetünk

Annak idején a Galaktikus Birodalom hihetetlen volumenű terjeszkedő hadjáratokat folytatott a galaxisban. Egyik naprendszert a másik után foglalta el. A Csillagszövetség, mint a galaxis másik hatalma, több határbolygót felügyelt, azonban néhány határ menti bolygónak sikerült megtartania a független kormányzatát, de az emberöltők elteltével meggyűlt a bajuk a felügyelőikkel, s függetlenségi háborúba kezdtek.

A Tau Ceti-naprendszer harmadik bolygója, a Hajnalcsillag Tengere űrkalózokat fogadott fel. Kibocsátottak egy okmányt, a Márki Levelet (azaz egyfajta menlevelet), amelyben garantálták tetteik törvényességét, amennyiben a függetlenségi háborúban segítik őket. Több űrkalóz is csatlakozott a forradalomhoz, köztük az Ősi Hetesként ismert régi kalózhajók közül több is. A függetlenségi háborúnak viszont hivatalosan már száz éve vége, de a Hajnalcsillag Tengerének kormányzata továbbra is árgus szemekkel figyeli az űrt…

Itt jön a képbe Kato Marika, aki mondhatni, egy átlagos középiskolás lány életét éli: tagja a Hakuoh Akadémia hajózóklubjának és szabadidejében cselédlány ruhába bújva felszolgál egy retro kávézóban.
Egy nap két különös vendég szólítja meg, akik elmondják neki, hogy apja elhunyt, s a kalózhajóját, a Bentenmarut ő örökölte, mint kapitány. Először nem hisz nekik, de mikor aznap este a két vendég felkeresi az otthonukban az anyját, Ririkát, kénytelen lesz elfogadni a tényt: apja és anyja egyaránt űrkalóz volt.

Marikának először az újdonság erejével kell megbirkóznia, majd döntenie kell: követi szülei útját és kalózkapitány lesz, vagy folytatja az eddigi életét?

A műről

A grafikára alapvetően nem lehet panaszunk. Néhány kisebb hiba (amiket a BD-lemezekre javítottak) ellenére nagyon szép, főleg a CG-vel kidolgozott űr, ami csodálatosra sikerült, azonban a hajók kissé plasztikszerűnek tűnnek elsőre. Az animációval sincs különösebb probléma, letisztult és 2012-es műhöz illően kivitelezett.
A karakterdizájn is igen tetszetős, változatos, ahogy a gépek és a hajók megjelenése is.

A hangok terén a seiyuuk nagy része ismert, főként az utóbbi évtizedben felkapott szinkronszínészek. De nem is ettől különleges a hangfelhozatal: a nyitódalt a Momoiro Clover Z adja elő (akik a Yosuga no Sora záródalát, a Pinky Jones-t is készítették), a volt Megadeth gitáros, Marty Friedman gitárszólójával, amivel igazán pörgőssé teszi a sorozat részeinek nyitányát. A záródal viszont már csak a csapat munkája, amely kicsit nyugodtabb hangulatot áraszt, kontrasztban a nyitánnyal. Ezt a dalt viszont viszonylag sokszor cserélgetik a sorozat második felétől.

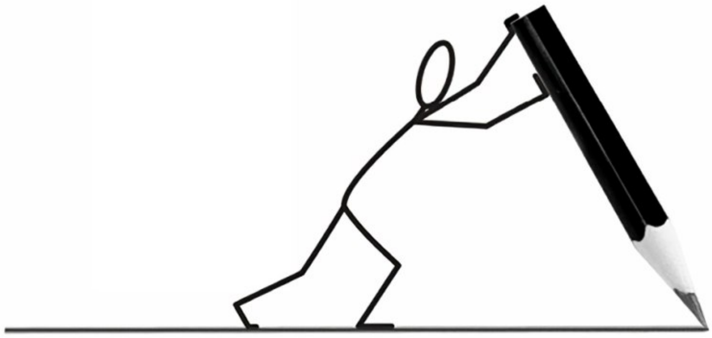
A történet lassan indul be (a 8. résztől), elég sok hangot fektetnek Marika képességeinek felmérésére, s olyanná teszi ezzel a sorozatot, mintha betűről betűre dolgozná fel a regénysorozatot. Ugyanakkor kisebb-nagyobb történetívekre tagolódik, s ad egyfajta retro-sci-fi hatást azzal, hogy nem a szuperbizgentyűkre fekteti a hangsúlyt, hanem az észre, taktikára, szerencsére.
De aki mégis sok űrcsatára és lézerpuska-puffogtatásra vágyik, az csalódni fog, mert közelebb áll ahhoz, amit űroperának nevezünk. Egyetlen hibája szerintem ezen a téren, hogy a háttérről sajnos nem sokat tudunk meg, s abból gazdálkodunk, ami adva van és alig jön pár extra csepp hozzá.

Gyuricza Péter











Hogyan legyünk reklámszövegírók?

Biztosan vannak páran az olvasóink között, akik hányingert kapnak a kereskedelmi szünetekben látható förtelmes hirdetésektől. Sokan talán sortűz elé állítanák azokat, akik a gusztustalan körömgomba reklámokat kitalálták. Lehet, hogy néha te is fogod a fejed a viccesnek szánt, ám erőtlen poénoktól. Sőt! Talán már az is eszedbe jutott, hogy képes lennél a tévében látható reklámoknál sokkal jobbat alkotni.
Ki tudja? Lehet, hogy éppen olvasóink között lapul egy még fel nem fedezett marketing-géniusz. Egy szárnyaló reklámszövegíró!
De vajon miképp tud egy lelkes kezdő a reklámügynökségek zártnak tűnő világába beférkőzni? Nem lehetetlen...

Jómagam 12 éve dolgozom a marketingszakmában. Szövegíróként kezdtem tevékenységemet, 25 éves korom óta pedig egy nemzetközi reklámügynökség kreatív osztályát igazgatom. Ez persze nem jelenti azt, hogy én majd megmondom a tutit, de talán tudok segíteni mindazoknak, akiket érdekel a téma. Az utóbbi időben mindenesetre nagyon sokan megkerestek és érdeklődtek, hogy miképp válhatna belőlük szövegíró vagy más reklámszakember. Talán a Konzol Magazin olvasói között is vannak, akik épp állást keresnek vagy munkahelyet váltanának. Ráadásul közönségünk jelentős hányadát a fiatalok teszik ki, biztosan akadnak közöttük pályakezdők is. Mindezek tudatában úgy gondoltam, megér a téma egy Kibeszélőt.

Mit csinál tulajdonképpen egy szövegíró?
A megnevezés kicsit megtévesztő, ugyanis nem csak szövegeket ír. Egy jó copywriter (a szakmában uralkodó anglománia miatt nevezik őket így) nemcsak a szavakkal zsonglőrködik ügyesen, de egyúttal kreatív személyiség és remek ötletgazda is.
A szövegírónak részt kell vennie egy-egy koncepció megalkotásában, majd az erre épülő filmek, képi kulcsok és sok-sok más eszköz kiagyalásában.
A tényleges szövegírói rész sokszor csak egy apró hányada a teljes kampánynak. Nagyon sokat írhatnék a reklámügynökségek munkafolyamatáról, és szívesen meg is teszem, amennyiben erre igény keletkezik. Most azonban koncentráljunk a leendő copywriterek tennivalóira.

Első lépésként azt ajánlom, hogy mérd fel reálisan a képességeidet. Amennyiben úgy érzed, hogy megvan az íráskészséged, és időnként bevillan pár elképesztő ötlet a kedvenc söröd/csokid/autód reklámozására, akkor először teszteld le saját magadat. Egy reklámügynökségen ugyanis nem csak olyan termékekkel vagy szolgáltatásokkal kell foglalkoznod, amiket szeretsz és jól ismersz.
Válassz ki magadnak olyan dolgot, ami idegen számodra. Lehet például egy búvárszivattyú, egy törpenyúl-kölcsönző vagy bármilyen kitalált vállalkozás. Megvan? Akkor most agyalj! Milyen reklámfilmmel hirdetnéd? Hogyan nézne ki az óriásplakátja?
Nem kell azonnal világmegváltó ötletekkel előállnod, hagyj időt magadnak.
Ezt az önfelmérőt csak azért javaslom, mert számtalan jelentkezőt láttam már elvérezni a próbafeladatok során. Az állásinterjún még rendkívül magabiztosak, aztán az egyhetes határidő után csendben közlik, hogy ez mégsem nekik való. Nem megijeszteni akarlak, csak felkészíteni rá, hogy próbamunkát valószínűleg kapni fogsz, bármelyik ügynökséghez is jelentkezel.

Amennyiben letesztelted magad és úgy érzed, megvan benned a tehetség, akkor jöhet a következő lépés. Jelentkezz!
Az internet tele van álláskereső oldalakkal, ahol a *„szövegíró"* vagy *„copywriter"* kulcsszavakkal érdemes keresgélned. Figyelmedbe ajánlom a kreativ.hu weboldal állásbörze menüpontját is, amely kifejezetten szakmai fórum. Azonban készülj fel arra, hogy az ügynökségek túlnyomó része legalább hároméves szakmai tapasztalattal rendelkező munkatársakat keres. De hogy legyen meg a három év, ha kezdőt sehol sem keresnek? Na igen, ez egy ördögi kör. Senki sem mondta, hogy könnyű lesz! Ne szűkítsd le a lehető-

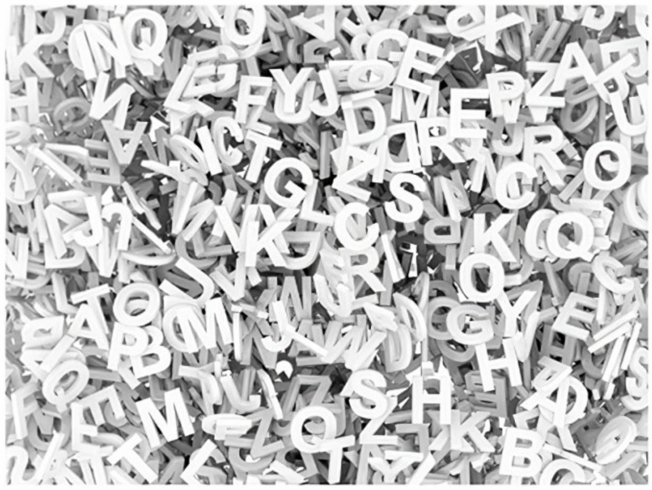


ségeidet, és ne csak olyan helyre jelentkezz, ahol éppen új munkatársat keresnek.

Minden reklámügynökségnek van már honlapja, ahol jó eséllyel megtalálod a kreatívigazgató elérhetőségét.
Próbálj meg személyesen neki írni, mert a központi címekre vagy az ügyvezetőnek küldött levelek gyakran végzik a virtuális szemetesben. Próbálkozásaidnak nagy része persze így is felesleges lesz. Azonban!
Elég, ha csak egy leveled célba ér. Ilyenkor kell hozzáadni azt a pluszt, amivel felhívhatod magadra a figyelmet.
Mondok egy példát: én hetente körülbelül 12-15 db önéletrajzot kapok e-mailben.
A legtöbbjük hibátlan, kifogástalan formátumú bemutatkozás. Csak éppen nincs bennük az égvilágon semmi, ami felkeltené a figyelmem. Mennek is szépen sorban a kukába.
- Felejts el minden szabályt és sablont, ha egy kreatív helyen szeretnél dolgozni! -
Egy szép napon aztán csomagot kaptam. Nem e-mailt, nem Facebookos üzenetet, hanem gondosan becsomagolt dobozkát, rajta hatalmas „Bizalmas” felirattal. Na, ez érdekes... Egy pillanatig rémülten pörgettem át az elmúlt napok eseményeit. Talán részegen, félmeztelenre vetkőzve énekeltem egy Modern Talking számot egy céges buliban?
És most elküldik a zsaroló felvételt? Nem, az nem lehet. A dobozban egy lezárt műanyagtasakba helyezett CD-t találtam, amelyen az „1. számú bizonyíték” felirat volt olvasható. Mellette egy A4-es formátumú nyomtatvány.



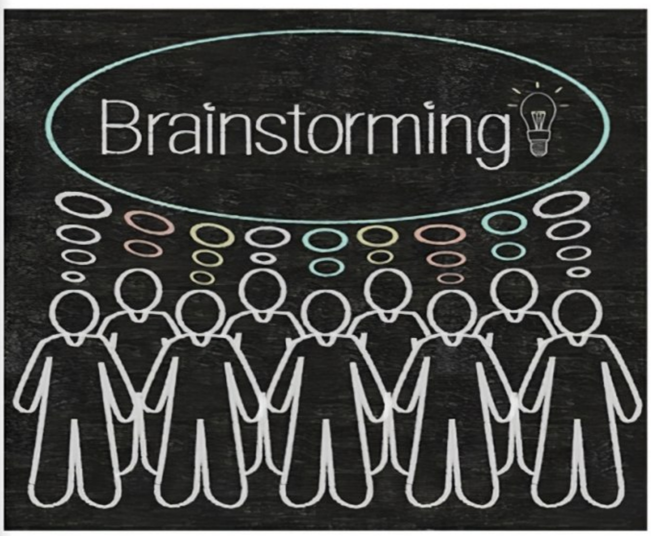
Az egész tényleg úgy nézett ki, mint egy akta a rendőrség bizonyítékraktárából. A levélben egy frappáns szöveg beszámolt róla, hogy feladóját a túlzott kreativitása és a nyolc napon túl gyógyuló ötletei miatt letartóztatták, és ha szeretném letenni érte az óvadékot, hívjam fel a megadott telefonszámot.
A mellékelt mobilszám természetesen a jelentkezőé volt.
A CD lemez pedig az önéletrajzát tartalmazta.
Rögtön behívtam a srácot... Biztosan érted, mire célzok. Legyél egyedi, legyél formabontó!



Lépjünk tovább! Tegyük fel, hogy behívnak egy személyes interjúra. Nem kell öltönybe, nyakkendőbe vagy nagyestélyibe kiöltöznöd. A kreatív osztály tagjai általában laza, kicsit őrült figurák, akik a saját szabályaikat követik. Azért persze ne melegítőben jelenj meg, de nyugodtan öltözz a saját stílusod szerint. Sokkal fontosabb a ruházatodnál az, hogy csapatjátékos legyél.
És ezt érezzék is rajtad. Amennyiben önmegvalósítani szeretnél, menj inkább művésznek, mert a reklámszakmában erre kevés a lehetőség. Ahogy azt már említettem, egy sikeres beszélgetés után jó eséllyel kapsz néhány napot egy próbamunkára. Mindenképpen saját kútfőből dolgozz! Megteheted persze, hogy csalsz, és mással csináltatod meg az anyagot, de ez nem vezet sehova. Nem véletlenül kell egy új kollégának három hónap próbaidőt kitöltenie a legtöbb helyen. Ez idő alatt kiderül, hogy mire is vagy képes valójában. Nálam egyszer évekkel korábbi, külföldi reklámok koppintásával próbálkozott egy úriember, de kísérlete pillanatok alatt csúfos kudarccal végződött.
Ez kicsit olyan, mintha egy játékkiadónak szeretném eladni saját ötletként egy platformjáték tervét, amelyben egy vízvezetékszerelővel kell megmenteni egy hercegnőt.



Amivel azonban tényleg sikert arathatsz, az a koncepcionális gondolkodás. Először legyen egy koncepciód és csak utána kezdj ötletelni. Ez most talán furán hangzik, de mondok ismét egy példát: tegyük fel, hogy egy szupermarket-hálózat egy héten keresztül mindent harmad áron ad.
Erre te kitalálsz egy filmet: *különböző emberek, számológéppel a kezükben. Közeliben látjuk egymás után, hogy valamennyi számológépen már teljesen elkopott az „osztás” és a „hármas” gomb, arra utalva, hogy mindenki a harmad árat számolgatja, majd utána megjelenik az áruház logója és a narrátor elmondja az akciót.* De mi van akkor, ha az ügyfeled azt mondja, hogy hamarosan megismétli a dolgot, és arra is szeretne egy filmet?
Ugyanezt nem adhatod oda. Teljesen mást sem csinálhatsz, mert a sok különböző film miatt nem fogják a vásárlók egyértelműen azonosítani az áruházat. Nehéz helyzetbe kerülsz, mert volt egy ötleted, de nem volt koncepciód. Most kezdjük elölről, de már okosabban: *„A hatalmas akció miatt az áruház munkatársainak fel kell készülni a rohamra”.* Ez lesz a koncepciód, mert úgy véled, erre sok ötletet fel lehet fűzni.
Most már csak a megvalósításon kell agyalnod. *Az egyik filmben azt látjuk, hogy a dolgozók könyök- és térdvédőt húznak, a fejükre pedig védősisakot helyeznek. Fordul a kamera és látszik a bejárat előtt várakozó hatalmas tömeg.* Rendben van. De vajon folytatható? Persze! *Közeliben látunk egy pénztárost, amint éppen homokzsákokat helyez a kassza köré, majd behelyez a szájába egy fogvédőt.*
A kamera követi a tekintetét, és látjuk a pénztár felé robogó telepakolt bevásárlókocsikat.
És így tovább! Ha van egy működő koncepciód, könnyen találsz rá megoldásokat is.
A leírt ötletek persze nagyon sarkítottak, de arra jók, hogy megértsd a koncepcionális gondolkodás lényegét.



Sajnos be kell fejeznem. Remélem, tudtam hasznos infókkal szolgálni a leendő reklámguruk részére. Régi-új főszerkesztőnk megint le fog cseszni, mert képtelen vagyok tartani a karakterszámokat. De a következőnek még mindenképpen bele kell férnie: Gabi! Isten hozott újra a kapitányi székben!

Szasa

BMW logók 1917-től napjainkig



A BMW-ről

Véget nem érő órákat lehetne vitatkozni arról, hogy ki milyen ország autóit részesíti előnyben, de azzal talán nem állítok semmilyen túlzást, hogy a – sokak szerint – kiemelkedő német autógyártás élenjárói hosszú évtizedek óta a BMW, a Mercedes és az Audi (nem említve persze a Porsche-t, mint luxus sportmárkát).
A márkarajongók véleménye itt is jelentősen eltérhet, miszerint a bajor autóipar jellegzetes veséi, az eleganciát előnyben részesítő háromágú csillag, vagy az egyedi utakat járó négyes karika mellett tesszük le voksunkat. Mára mindenesetre mindhárman státuszszimbólumokká nőtték ki magukat, sportos egyénisége révén pedig sokakhoz hasonlóan nekem is hosszú évek óta a BMW vált a favorit márkámmá, melynek előtörténete már egy évszázadnyi múltra tekinthet vissza. Napjaink széria palettájának kialakulásáig természetesen rengeteg víz folyt le a Dunán, pontosabban a müncheni Isán, de az egyes generációk jellegzetes E-jelzésű modelljeinek – melyeket jobbára ma már az F váltott fel – legtöbbje megjelenése óta mind a mai napig közismert, és a legkeresettebb típusok közé tartozik a használtautó piacon.
Olyan autórajongó pedig pláne nem nagyon akad, aki ne hajolna meg a BMW „M" technológiája előtt, mely időközben több mint 30 éves múltra tekinthet vissza, kezdve a legendás és jobbára megfizethetetlenül ritka M1-essel, a sportos vezetési élmény egy magasabb minőségű lépcsőfokát képviselve.
A legnépszerűbbek – főleg a fiatalabb rajongók körében – mindközül talán a 3-as széria négyajtós limuzinjai (valamint kombijai, coupe-i és kabriói), amiket méretben követnek a növekvő számú szériajelzések, így a nagyobb helykínálatot nyújtó még nívósabb 5-ös, valamint a luxuskategóriába tartozó gigantikus 7-es sorozat. A BMW 2004 óta bevezetett „1"-es belépőmodelljei talán nem kívánnak különösebb kitérőt (bevallom, sosem voltak a kedvenceim), leginkább a kisebb városi, ám mégis sportosan nívós járgányok kedvelőit célozták meg velük, mint annak idején 1994-ben a jellegzetesen levágott fenekű 3-as Compact, mely nem mellesleg nagyban hozzájárult a cég kilábalásához az akkori átmeneti pénzügyi problémájából.
Annál érdekesebb ellenben a 2003-ban bemutatott – pontosabban az egészen megújult irányzattal ismét bevezetett – 6-os széria, mely napjainkban az egyetlen sorozat, mely igazán nyomába érhet az 1989-1999-ig termelt felsőosztálybeli luxuskupénak, avagy a klasszikus 8-as BMW-nek.
A 6-os BMW sportosságát kőkemény presztízs és minőség övezi, egy további szintre léptetve a Z-kategória mutatós, kétüléses „élményautó" roadstereit.
Ám ha már presztízsről beszélünk, semmiképp sem feledkezhetünk meg az X-sorozatról, mely 1999-ben az X5-ös megjelenésével nem csak úttörőnek számított az autóvilágban, de az elmúlt évtizedben nagyban kibővült – X1, X3, X5 és X6 – palettájával jelentősen hozzájárult (köszönhetően a magas minőségének) az autóvilág egy új stílusirányzatához, a „sportterepjáróhoz", mely napjainkra számos márkánál képviselteti magát – többek között: Porsche, Audi, Volkswagen, Kia.

A KEZDETEK

A közismert „Bayerische Motorenwerke" 1917-től kapta meg a nevét, eredetileg az 1913-as Rapp Motorenwerke-ről átkeresztelve, mely annak idején még repülőgépmotorokat gyártott, ám csak 1928-tól (egy másik autógyárnak a megvásárlásával, Eisenach-ban) kerültek le a futószalagról az utcai gépjárművek. Ezután mutatták be a „kis" Dixi 3/15 PS-est is, egészen addig a BMW AG csak repülőgépmotorok gyártásával foglalkozott. A mítosz szerint a márka jellegzetes kék-fehér mintájú logója is egy propeller nyomán készült, ám azóta sokkal inkább elfogadott az az eredettörténet, miszerint szimplán csak a Bajor Szabad Állam hivatalos színeit jelölte. Mindenesetre ez a jelkép minden autórajongó fejébe mélyen bevésődött az „elmúlt évszázad során", mint a nívósság, igényesség és sportosság szimbóluma, csak úgy, mint a könnyen felismerhető sajátos veseformák a hűtőrácson.

A '30-as években a cégnél újra visszatértek a repülőgépekhez is, valamint több újabb autómodellt is a bemutattak, köztük a mutatós 328-as 2 l-es roadstert is, mely azért is kulcsfontosságú, mert a modell nagyban hozzájárult a BMW márka jellemzéséhez, mint a sportos autók gyártója (számos autóverseny, többek között az 1940-es Milla Miglia megnyerése révén).
A II. Világháború kitörésével a cég azonban érthető okokból teljes egészében újra a



Az 5-ös BMW evolúciója (balról jobbra): E12 (1972-81), E28 (1980-88), E34 (1987-96), E39 (1995-2003), E60 (2003-09), F10 (2010-)



Második generációs M6 Coupe (E63 Coupe/E64 Cabrio) – 2005-2010
Konzolon (M6 E63): PGR 3, NFS: Undercover, Forza 3-4, Shift 2, Gran Turismo 5, NFS: Hot Pursuit (M6 E64)

tradicionális mesterségéhez tért vissza, ismét szinte csak repülőgépmotorokra koncentrált. Ám nem volt ritka, hogy a hadsereg számára gépjárműveket, vagy oldalkocsis motorokat is gyártott.
A háború után aztán 1945-től hajszálon függött a BMW sorsa. Az eisenach-i gyár orosz kéz alá került, így keleten ugyan továbbra is gyártották a korábbi BMW modelleket, az amerikaiak által megszállt müncheni („igazi") üzem ellenben 1948-ig semmilyen gépjárművet nem termelhetett.
Néhány évvel később sikerült kiharcolni a névhasználat birtoklását, így érdekességképpen a régebbi modelleket keleten már csak „EMW" (Eisenacher Motoren-Werke) néven kínálhatták, és tették is, egészen 1955-ig.
Az igazi BMW-nek ellenben sikerült idővel újra talpra állnia, megjelent a méretes és elegáns BMW 501-es, valamint az immáron V8-as motorral felszerelt 502-es változata.
A BMW 503-as, vagy főleg az 507-es kabrió (1956-59) pedig olyan korát megelőző izgalmas formatervvel állt elő, mely talán mind a mai napig megállja a helyét, pláne a veteránautók kedvelőinek körében.
Mindezt egy pazar 3.2l-es V8-as motorral, 150LE-vel, 1956-ban nagyon is dinamikusnak mondható 11.1 másodperces (0-100km/h) gyorsulással, egy kabrióhoz képest pedig nagyon is tekintélyes 195km/h-s végsebességgel. Közvetlen mai leszármazottai a Z3 és Z4 modellek, az E52-es Z8-as (1999-2003) pedig egyértelműen az 507-es előtt tiszteleg a klasszikus formatervével. A legtöbbet akkortájt azonban a kis tojásformájú „elől nyitható"" BMW Isetta-ból adtak el, az '50-es évek második felének „Smart"-jából, egy igen erős kontrasztot állítva ezzel az 501-essel, vagy akár az 507-essel szemben.
Kicsiny 250 (majd később 298) köbcentis – eredetileg motorkerékpárokba tervezett – 13LE-s motorjával olcsó és népszerű gépjárműként terjedt el, és könnyedén elérték az akkoriban rekordszámba menő 160+ ezres termelést, ám még ez sem segített teljes egészében az 50-es évek végére egyre inkább csúcsosodó pénzügyi válságon. A BMW-t pontosan ezzel támadták akkoriban, hogy csak a felsőosztály-belieknek, vagy a napidíjasoknak – úgymond pornépnek – gyártanak autókat. A középosztály teljes mértékben ki lett hagyva, a BMW sorsa pedig ismételten megpecsételődni látszódott.



Első generációs („régi kasznis") X5 sportterepjáró (E53) – 1999-2006
Konzolon: Stuntman, PGR 2, GTA IV, True Crime: New York City, Rallisport Challenge 2

ÚJ ARCULAT

Az '50-es évek végén az egész vezetőség összeszeült, a csőd közeli fokozott drámai hangulatnak köszönhetően pedig olyan alternatíva is erősen felmerült, miszerint az egész céget úgy, ahogy van, eladják a Mercedesnek, mely akkoriban a legnagyobb riválisnak számított, de értékesítésben már messze lekörözte a BMW-t. Az is erősen valószínűsíthető volt, hogy a komplett eladás helyett egyszerűen piacra dobják a részvényeket. Szerencsére egyik sem következett be, többek között a BMW 700-asnak, a cég egyik megmentőjének köszönhetően.
Az 1959-től 1965-ig gyártott farmotoros 700-as a körülbelüli három és fél méterével és kétajtós kivitelezésével lényegében egy módosított Isetta volt, még ha ezt nem is lehetett elsőre megmondani róla, ám hiába Giovanni Michelotti korszerűbb modellje, az áhított középosztálybeli versenyző még hiányzott. Az elképzelés egyértelmű volt: egy nagy és erős limuzint képzeltek, mely képes helytállni a „modern" követelményeknek. Michelotti végül megálmodta tervezőasztalán a klasszikus 1962-es BMW 1500-ast (pontosabban végre megvolt rá a háttértőke), mely lényegében a BMW mai arculatának első (elő)modelljének tekinthető, köszönhetően többek között a jellegzetes hűtőrácsainak is.
A „Neue Klasse" (új osztály) igen találóan jellemezte az onnantól bemutatott sedanok, valamint kupék sorát, kezdetben a 2000-es, utána az 1800-as bemutatásával, majd 1972-től bevezetve az E12-es 5-ös, később pedig ('75-ben) a még népszerűbb E21-es 3-as



BMW 507 (1956-59)
Konzolon: Driv3r, GTA II, Forza 4, Mafia II





BMW 1500 – 1962-66
(nincs rá konzolos példa)

sorozatot. Az „E" modellkóddal ellátott formatervek onnantól egyre nagyobb jelentőséggel bírtak a BMW rajongók körében.
Az új korszakot nyitó, fent említett (1962-es) 1500-as kulcsfontosságúnak számított a márka történetében, hiszen utódaival – azaz az 1600-assal, 1800-assal, valamint a 2000-essel – egyetemben a '72-es 5-ös BMW alapjául szolgáltak. Négyhengeres M10-es, 1.5 literes motorja 15 másodperc alatt gyorsult 0-ról 100-ra, és 150km/h-s végsebességet ért el, mely lényegében szinte bármelyik mai kisebb városi autóval felveszi a versenyt, ám itt egy 50 éves négyajtós, ötüléses, 4.4 méteres limuzinról beszélünk.
A független kerékfelfüggesztés, valamint az elülső tárcsafékek egy egészen új, modernebb vezetési élményt kínáltak, visszakanyarodó ívei pedig hűen tükrözik a későbbi BMW-kre is jellemző jellegzetes formatervet.
A 1.5l-es alapmotornál természetesen erősebb meghajtás is rendelkezésre állt (1.6l, 1.8l, majd 2l), a későbbi BMW 1800-as, majd 2000-es modellek pedig még nagyobb helykínálatot és kényelmet nyújtottak.

A modernebb BMW-éra úttörőjének számító „Neue Klasse"-ból mindösszesen több mint 330 ezer darabot gyártottak le 10 év során. Ekkorra már nem csak a négyajtós, de az igen népszerű kétajtós változatokból is sokat adtak el. Akkoriban mutatták be a márka egyik leghíresebb klasszikus modelljét is, a versenyeken is komoly hírnevet szerzett kétajtós BMW 2002-t.
Turbó változata 170LE-s teljesítményt pumpált ki magából, ám 2l-es alapváltozata is könnyedén hozta a 108LE-t, a '72-74-ig gyártott nagy teljesítményű üzemanyag befecskendezésű 2002tii pedig 130LE-s teljesítménnyel bírt, és 9.8 másodperc alatt gyorsult 0-ról 100-ra, közvetlen elődjéül szolgálva az E21-es 3-as BMW-nek.

A relatíve „kisebb" (inkább úgy mondanám, hogy a normáknak megfelelő méretű) modellek jó alapul szolgáltak, hogy velük párhuzamosan 1968-tól egészen 1977-ig nagyobb, hosszabb és tágasabb „luxuslimuzinokat" is gyárthassanak (tulajdonképpen a jóval későbbi 7-es BMW-k elődjéül) az E3-as kódnéven. A legkisebb hathengeres motor is két és fél literes hengerűrtartalomtól kezdődött, de a 3l-es motorú BMW 2500-as és 2800-as modellek a Motorsport világában is nagy feltűnést keltettek, főleg a direkt e célra kifejlesztett „E9"-es kupé változatok.
Nem csak Európában, de a tengerentúlon is igencsak pozitív visszajelzéseket kaptak. Ezzel a sikerrel megalapozva következhetett végre az 5-ös, valamint 3-as BMW-k korszaka…
(Folytatása következik…)

Krisz



BMW 2002 (E10) – 1968-76, 2002 Turbo (E20) – 1973-75
Konzolon: Gran Turismo 4, Enthusia Professional Racing, Forza 3-4 és Horizon, Gran Turismo 1 és 5, Race Pro(E10)



BMW Z8 (E52) – 1999-2003 (James Bond kocsija az 1999-es A világ nem elégben)
Konzolon: Crackdown 1-2, 007: The World is Not Enough, James Bond 007: Agent Under Fire, 007 Racing, Need For Speed: Hot Pursuit 2 (2000), PGR 3, Forza 4, Pursuit Force, Pursuit Force: Extreme Justice



avagy a virtuális frász Böjtös Gáborral

A 16bites korszak gyöngyszemei – 1. rész

Miután átrágtuk magunkat a (mondhatni) teljes 8bites kínálaton, elérkezett az idő a technikai forradalomra, amit a 16bites rendszerek jelentettek – ezzel egyben egy jóval komolyabb megjelenítést eszközölve a videojátékoknak, és azon belül is a rovatunkhoz csatolható alkotásoknak. Immáron nem csak hatalmas kockák, pixelek látszódtak a képernyőn, de a Super Nintendo és Mega Drive masináknak köszönhetően szépen megrajzolt alakok, a szemnek kellemes hátterek hoztak létre eufóriát okozó kavalkádot az egyre komolyabban meghangszerelt muzsikákkal közösen.
Nem véletlen, hogy ez a korszak máig sokak kedvence a videojátékos történelemben, amelynek egyik legnagyobb horrorjáték ékköve is ezen időszakban született meg, méghozzá eredetileg a játéktermek füstös félhomályában, majd onnan látogatott el otthonainkba, hogy hangos sikolyokkal és rémülettől gyenge nyöszörgéssel teljen meg a ház…







Splatterhouse
(1988 – Arcade)

Shigeru Yokoyama (Eternal Sonata, Klonoa, Xenosaga, Time Crisis, Soul Blade) rendezésében robbant be a köztudatba a jó ízléssel szemben folytatott frontális támadás, ami a Splatterhouse címre hallgatott. A játéktermeket megcélzó masina történetének kezdetén egy párocska (Rick és Jennifer) menekül a kitörő vihar elől a West-villába, ahol aztán a lányt szörnyek rabolják el, a fiút pedig szét is tépik, de a szerelmesek nagy szerencséjére előkerül egy ősi maszk is, amely Ricket nemcsak helyrehozza, de új és halálos erőt is ad neki Jennifer megmentéséhez.
Emlékszem, a kilencvenes évek elején még a budapesti Vidámpark zsúfolásig telített játéktermében is megtalálható volt az eredeti kaszni, amelybe rengeteg aprót dobáltam akkoriban.
A játékmenet tipikus, oldalra scrollozós beat'em up, amelynél 80 százalékban jobbra kellett haladnunk (vagy ment a kép magától), míg a maradék a liftes szcénákkal lett kitöltve. Nehezítette a dolgot, hogy folyamatosan követett minket egy ködszerű, sötét energia, ami az időlimitet váltotta ki, ha pedig elkapott, kezdhettük az egészet elölről (avagy inkább megérte az életerőnket kockáztatni, mintsem lassan csoszogni).
Mindezek mellett a Splatterhouse vérbeli horrorjáték. Ősei valahol a Friday the 13th- és The Evil Dead-filmsorozatok, elvégre hősünk maszkja és fizikai megjelenítése erősen emlékeztet a Jason Voorhees néven született horrorikonra, míg a helyszínek és ellenfelek időnként „Az erdő szelleme" pillanatait idézik. Repkedő festmények és egyéb tárgyak (pl. főellenfélként egy fordított kereszt), zöld trutyi mindenfelé – amennyiben „gusztustalan", mindenféle testnedvet bőségesen adagoló korai videojátékot kell mondanom, szinte csak ez jut az eszembe. Nem véletlenül.





Splatterhouse 2
(1992 – SMD/SG)

A második epizód már csak a Sega otthoni masinájára készült a Now Production (Beautiful Katamari) műhelyében, ám mindez nem rontott az összképen, sőt.
A Splatterhouse 2 betegebb, mint az előzmény volt. Ugyan az európai verzióban ez nem derül ki (csak annyi hangzik el, hogy „menjünk vissza a házba"), de egy „rejtett" épület kerül elő az első epizódos villa romjai közül (az első pálya ezért van tele leomlott házfalakkal és kiálló gerendákkal), ahol újabb esélyt kapunk Jennifer megmentésére (direkt nem spojlereztem szét az első rész sztoriját).
A játékmenet a régi, csak most már kapunk becsúszást is a szimpla ütés/fegyverhasználat/ugrás trió mellé, a grafika nagyon kellemes (a zene, főleg az intro muzsikája hátborzongató), a játékhoz pedig erős gyomor kell. Felakasztott mutáns csecsemő; férfi nemi szervre emlékeztető, zöld trutyit köpködő szörnyeteg stb. Ha nem tűnne nagyon elmebetegnek a kijelentés (ezek után), mondhatnánk azt is, hogy a program zseniális. Mert bizony az. Még Lovecraft „szelleme" is felbukkan benne.





Splatterhouse 3
(1993 – SG)

A csak Amerikában (Sega Genesis) megjelenő harmadik epizód előre- és visszalépés is egyben. A hagyományokkal szakítva 3D-s területen folyik a harc (le és fel is közlekedhetünk a szobákban, sőt különböző irányokba is továbbvihetjük a történetet, ami több befejezéssel is bír), ráadásul egy speciális erőt igénylő átalakulást is kapunk a repertoárba, plusz a megjelenítés is tisztességes. Valahogy a hangulat azonban már nem a régi.
Egy kicsit kevesebb a horror, viszont szimpla püfölésből annál többet kaptunk, ezzel pedig sikerült eltérni az eredeti koncepciótól.

A bemutatott sorozat meghatározó erejű széria a horrorjátékok történetében, és ezt bárki megtapasztalhatja, aki újra előveszi epizódjait – amit legálisan bármikor megtehetünk, hiszen a 2010-es reboot lemezén (PS3 és 360) helyet kapott a játéktermi első, valamint a konzolos második és harmadik rész is. Amennyiben még nem találkoztatok velük, eljött az idő a pótlásra, hogy a következő hónapban újabb szörnyűségeket rángathassunk elő a csontvázakkal teli szekrényből.
Addig pedig rémes álmokat, kellemes libabőrt kívánok mindenkinek!



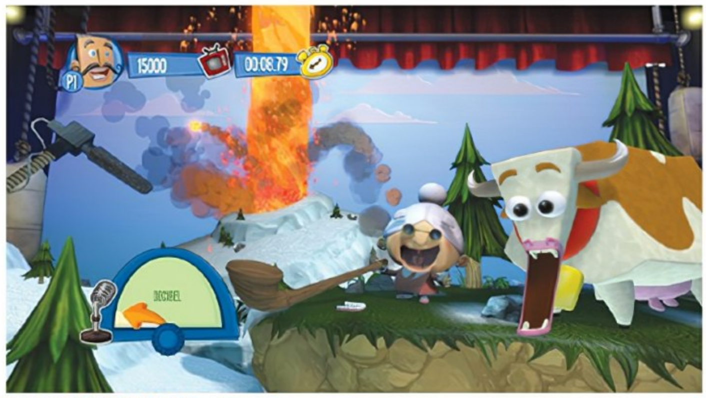


Sony Entertainment Network

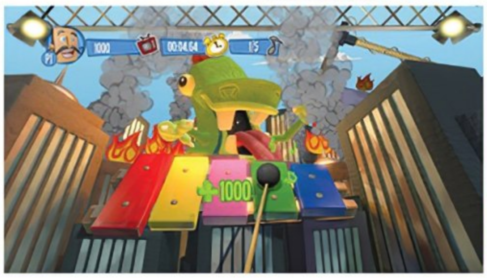
Picachu

Lights Camera Party!

A PlayStation Move 2010-es debütje óta egyetlen darab játék volt, amin kifejezetten jól tudtam szórakozni.
A Start the Party első része (a második már nem tudta hozni a szintet). Szerény személyem szerint ezek a mozgásérzékelős kütyük az ehhez hasonló partijátékokra vannak igazán optimalizálva. A kizárólag digitális formában beérkezett Lights, Camera, Party próbálja felvenni a Start the Party által megkezdett fonalat, de sajnos ez csak több-kevesebb sikerrel valósul meg.
Az APE TV stábja éppen egy rakéta fellövését forgatja egy külső helyszínen, amikor az események tragikus fordulatot vesznek. Az űrjármű lezuhan és a bájos olasz származású család, a Funzinik otthonát zúzza porrá. Az események hatására (nem tudom, hogy miért) jön az ötlet, hogy a tévé indít egy show műsort, amiben a funzik egymással megküzdve megnyerhetik a fődíjat: álmaik otthonát. Innen kapcsolódunk a képbe a történeti móddal, ahol akár öten is játszhatunk egyszerre egy-egy családtag bőrébe bújva. Minijátékok egész kis armadája vár ránk és ezt értsétek szó szerint, mert tényleg csak kis armadája.
Ugyanis egyes fordulók fejenként 10 másodpercet ölelnek fel az életünkből. Némely feladatoknál mire átlátjuk a komplett helyzetet, le is jár az időnk, így pont nélkül adjuk át a következőnek a teljesen más feladatot. Ellenben azért mondjuk jár a piros pont, hogy elég sokféle játékot találtak ki a fejlesztők.
A Move kontroller viszonylag pontosan teszi a dolgát, bár szerintem ezzel sosem volt gond. A grafika körülbelül a Start the Party szintjét hozza, ami egy ilyen stílusú vicces minijátékgyűjteményhez több mint elég.
Viszont a negatívumok: ha végigvitted a történetes módot, nincs sok értelme mást is kipróbálni, mert szinte ugyanazt kapod. A feladatok egy idő után unalmasak, egyhangúak lesznek, és rendkívül rövidek. Egyfelől pozitív, hogy ezért nem kérik el egy teljes játék árát, de akkor is hiányzik az a plusz, amiért a Start the Party esetében anno a haverokkal órákat bohóckodtunk a tévé képernyője előtt.









Sony Entertainment Network

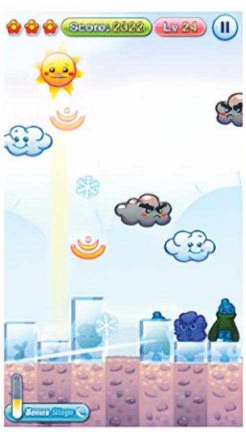
Picachu

Sun Flowers

Következő kísérleti egerünk „only PS Vita" cím. Egy meglehetősen egyszerű, ámde nagyszerű (hmm, Peti, te aztán nagy spíler vagy) puzzle játék. Ezúttal a nap felett vesszük át az irányítást, az ujjunkkal mozgatva azt a függőlegesen tartott képernyőn. A lényeg, hogy minél több virág kihajtson azáltal, hogy mi kilövünk egy napsugarat, amit jól időzítve kell megtennünk, hogy a napsugár átmenjen a sztratoszférában fel-alá cikázó felhőkön, és ezáltal esőcseppé átalakulva a kis növényekre essen, ezzel megerősítve azokat, hogy kihajtsanak és begyűjtsék nekünk a pontokat.
Ez egy végtelen folyamat, amiben ha elég ügyesek vagyunk, akár az unokánk diplomaosztójáig is játszhatunk.
Ha egy virágot teljesen felfejlesztünk, az a faj beíródik a naplónkba, ahol 330 féle különböző növényt jegyezhetünk fel. Amennyiben a napsugarunk elkerüli a bárányfelhőket és a virágra hullik, úgy elszenesíti azt, ha pedig ezt kétszer is megtesszük egy növénnyel, úgy sajnos az véglegesen elporlad.
Ezt háromszor játszhatjuk el, utána vége a játéknak. Természetesen van lehetőség extra élet megszerzésére, szintek lépésére, nehézség beállítására, viharfelhők kikerülésére, valamint olykor az elemlámpánk segítségére, hogy kicsiny Vitánkat pluszban megvilágítsuk azzal, mert extra fény kell a kis drágáknak (megjegyzem, ez jópofa kiegészítés).
A program ennyit nyújt, bájos grafikával, bájos zenével. Akik tömény akcióra vágynak, véletlenül se adják ki érte a 900 Forintot, de az olyan gamer társaim, akik szerették anno a Nokián a Snake-et és az ehhez hasonló nyalánkságokat, felettébb jól fognak szórakozni vele.











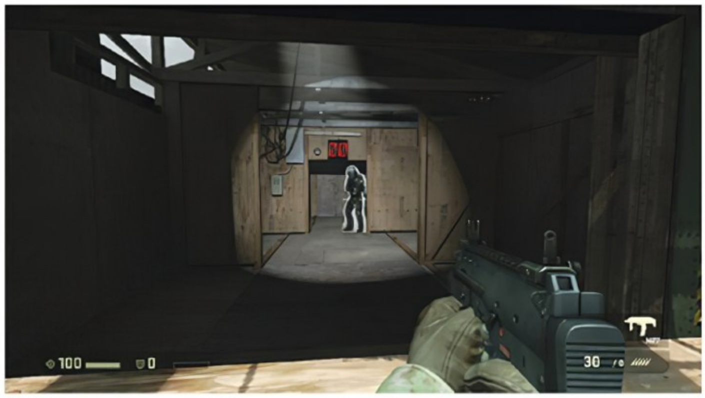
Sony Entertainment Network

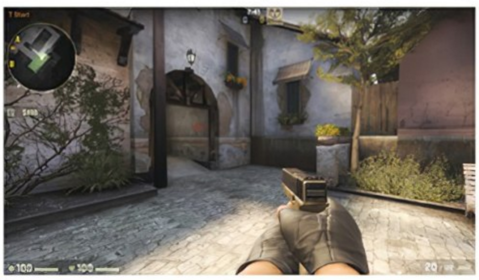
XBOX LIVE arcade

Böjtös Gábor

1999. A Half-Life „romjain” egy mod képében megszületik az a multira kiélezett taktikai lövölde, amely a szintén ebben az évben megjelent Unreal Tournament mellett hosszú évekig uralja a lanpartik, vagy éppen az interneten lefolytatott harcok világát. Tulajdonképpen nincsen párja, iránymutató és rendkívül élvezetes instant akcióról van szó, amely teljes függőséget képes okozni – ezt tanúsíthatom, hiszen mikor 2003 környékén egy internetes kávézóban dolgoztam, az üres órákban nem tudtam elszakadni a programtól. Természetesen a Counter-Strike az (avagy csak „Csé”), amiről szó van. A játék egyik verziója már az Xbox-on is a tiszteletét tette, azonban az a változat csak erősítette a szóbeszédet: a CS PC-n az igazi, még akkor is, ha vérbeli konzolos vagy. Az újabb, Global Offensive alcímmel ellátott verzió azonban ismét beprópálkozik a mi kis sajátos világunkban, ám ezúttal már nem dobozos, hanem letöltős címként – több-kevesebb sikerrel véve a platformok közti akadályt.

A GO igazából egy aktualizált változat, bár az alap a régi, és ez meg is látszódik, miután elindítjuk az anyagot. A grafika megkopott, a mechanika elsőre elég fura, nagyon szokni kell a CoD és Battlefield korában, de ha az 50 perces trialt hajlandóak vagyunk kihasználni, a próbaverziót pedig nem töröljük az első kudarcok után, ismét elkaphat az érzés, amely annyira jellemzi a címet. Elég durva bugok vannak (beragadás, meglehetősen fura események), az irányítás néha elszáll, utána meg manuálisan kell azt állítgatni, ráadásul a party chat sem támogatott a 360-as konverziónál (PS3 előnyben: a billentyűzet+egér kombó használható, bár az eredetileg tervezett Windows-Mac-PS cross-play sajnos nem valósult meg). Hibák tehát vannak, nem is kevés, ám a hangulat így is elragad. Az Arms Race egy zseniális játékmód, ami az általános csapatmunkát sem igényli annyira (általában a CS arra épít leginkább, ahogy a GO legtöbb lehetősége is), ellenben minden egyes frag esetében új fegyvert kapunk, így a változatosságra sem lehet panasz a taktikus kommandózást megkövetelő összecsapások mellett. Az 1200 MS pontos ár kicsit sok, ám a JoJo 1600 pontja mellett nem tűnik túlzásnak, ráadásul inkább ezt érdemes elővenni, mint mondjuk a borzalmas Hybridet.









XBOX LIVE arcade

Böjtös Gábor

Újabb PC-s átírat, ám ezúttal teljesen más stílusban, más közegből. A távol-keleti Dungeon Fightert a maga régiójában imádták, ám amikor egy ismerősöm nálam járt, és megmutattam neki az akkor még csak trailer formájában reklámozott játékot, csak annyit mondott: „Ezt az olcsó trágyát is áttolják 360-ra, persze tízszeres áron forgalmazva?”.

Akkor még csodálkoztam a reakcióján, ráadásul azt sem tudtam, hogy a DF micsoda, eszik-e vagy isszák, de úgy gondoltam, hogy az a majdnem 2D-s fantasy/akció, amiben démonok, dögös szerkókban feszítő nagymellű csajok, durván látványos varázslatok és emberméretű kardok szerepelnek, rossz már nem lehet. Így reményeimen felbátorodva instantosan vásároltam meg a játékot a megjelenéskor, a csalódás pedig legalább akkora volt, mint az öröm és lelkesedés a korábban bemutatott láttán.

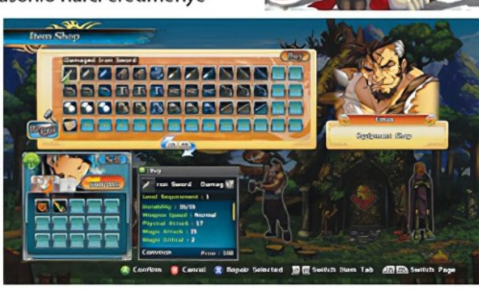
A Dungeon Fighter Live egy hihetetlenül unalmas és repetitív „játék”. Kábé két tévéképernyőt felölelő „dungeonök” állnak a rendelkezésünkre, amennyiben harcolni akarunk, és ezeken háromszor is végig kell menni, ugyanazon ellenfeleket lekaszabolva, a három különböző nehézségi szint által lefektetett elvárásoknak megfelelve. „Mászkálunk” a kezdő faluban (a kurzort az egyik NPC-ről a másikra visszük), később ezt már a városban tesszük, majd megyünk a már említett helyszínekre, hogy végrehajtsuk a nem kicsit monoton küldetéseinket.

Oké, komoly tápolhatósági lehetőségeink vannak (nagy mennyiségű ruhával és fegyverrel, amiket persze az árusoknál is nagy számban megvásárolhatunk), maga az értékelő rendszer intelligensen jutalmazza a hasonló harci eredményeket, ráadásul a megjelenítés stílusa magával ragadó – mindez azonban kevésnek bizonyul a hihetetlenül egyforma „kockapályákon” történő haladás közben. A küzdelmek nagyon ismétlődőek, az ellenfelek pedig meglehetősen buták. Vagy csak nekem voltak túl nagyok az elvárásaim a trailer után? Nem hiszem.

A trialt mindenképpen érdemes kipróbálni a vásárlás előtt, de ha még azután is remeg az ujjad a „buy” felület felett, akkor is inkább azt javaslom, hogy várj meg egy leárazást, ami előbb-utóbb úgyis be fog következni. Jobb a békesség.









XBOX LIVE arcade **Böjtös Gábor**

Dust – An Elysian Tail

Az álmok márpedig valóra válhatnak. Klisés, végtelenül sokszor hajtogatott frázis, amelyre sokszor már csak legyintünk, ám Dean Dodrill játéka is egy a sok bizonyíték közül.
Három évig készült az említett úriember kedvenceinek (Metroid, Golden Axe – eredetileg mondjuk a Castlevania volt a fő példakép) nyomdokaiban lépkedő Dust, amely beleillik az indie slágerek sorába. A programot elindítva Falana világában bújhatunk a címszereplő bőrébe, akihez csatlakozik a beszélő kard, Ahrah, valamint annak őrzője, Fidget, aki pont úgy néz ki, mintha egy animéből lépett… repült volna elő. A hármassal kalandozva eshetsz neki a 10-20 óra játékidőt biztosító történetnek (a nehézségi szinttől és a keresgélés aprólékosságától függően), amely a látszat ellenére „csak" egy akció/platformer/light RPG, ami a fentebb említett ősök nyomában igyekszik érvényesülni.
Ami először szembetűnik, az a parádés látvány. Sokszor a nagy stúdiók drága szuperprodukciói sem képesek olyan egyedi és varázslatos világot alkotni, mint amit Dean prezentált. Valóban egy kézzel festett és animált sztori elevenedik meg előttünk, az eredmény pedig káprázatos. Ez az a pont, amibe egyáltalán nem lehet belekötni. Bambik szaladnak el mellettünk, mindenféle lény támad ránk, néha pedig kimondott óriásokkal küzdünk meg, miközben a 2D-s környezetet igyekszünk kiismerni, amely rengeteg titkot rejt, már a kincses ládák mellett, amik nem a két szép szemünkért mutatják meg a tartalmukat.
A játékmechanika kicsit egyszerűbb. Sima és erős támadás, védésből elkövetett visszatámadás, varázslat és ennek kombója Fidget mágiájával. Lootolás, fejlesztgetés, eszközkreáció – és már el is mondtam mindent. Érdekes, hogy míg a szaksajtó áradozik, ráadásul a mechanika is teljes egészében összeáll (nem mindegy, mennyire technikásan haladunk előre, hiszen agyatlanul kaszabolva könnyen elhalálozhatunk), én mégsem vagyok teljesen elégedett.
Tényleg gyönyörű, valóban egyedi, egyértelműen varázslatos – ám valamiért mégis rendre unatkoztam, miközben hibát csak az irányításban találtam egy-egy pillanatban. Többek közt túl sok a hordában támadó szörny, túl sok az ennek köszönhető ismétlődés. Ám ezúttal elismerem, hogy a hiba az én készülékemben van, legalábbis az általános visszajelzések alapján. A trial kipróbálása ajánlott, de vélhetőleg nem csalódsz, ha vásárlásra adod a fejed.





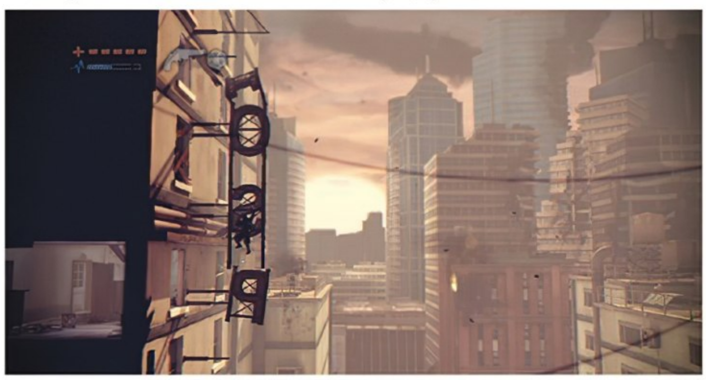




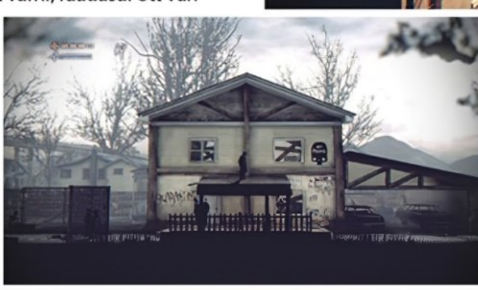
XBOX LIVE arcade **Böjtös Gábor**

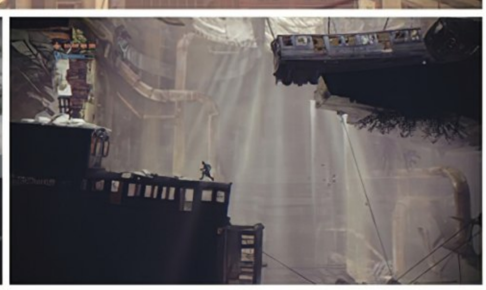


A Deadlight az az Arcade cím, amit az első beharangozó óta tűkön ülve vártam. A zombis, apokaliptikus téma nálam eleve nyerő, ahogy a 2D-s játékmenet is, ráadásul a látványos külső és a veteránokból álló fejlesztő, a Tequila Works (a tagok olyan helyekről származnak, mint a Blizzard, a MercurySteam, illetve a SCEE) is biztatónak bizonyult.
A sztori Seattle-ben játszódik, ahol egy zombivírus elterjedése után a Randall nevű főhős felett vehetjük át az irányítást, aki feleségét és gyermekét keresi, miközben néhány túlélővel húzza meg magát egy rejtekhelyen – mindaddig, míg egy szerencsétlenségnek köszönhetően oda is betörnek az élőhalottak. Innentől kezdődik a mi kalandunk, amely a klasszikus hagyományokon alapul, avagy balról-jobbra haladunk, baltával hadonászunk vagy lőfegyvert használunk, illetve falakra kapaszkodhatunk, ugrálhatunk a háztetők között, plusz kihasználhatjuk a terep adta lehetőségeket. A rendszer abszolút egyszerű, könnyen kiismerhető, és bár sokan panaszkodtak az irányításra, nekem azzal sem volt komoly bajom – egy kezemen meg tudom számolni, hányszor sikerült félre egy-egy eredetileg jól eltervezett mozgáskombináció. A sétáló hullák a klasszikus horrorfilmek hagyományainak megfelelően teljesítenek, így nincsenek fénysebességgel száguldó, robbanó, mutálódott testrészekkel ellátott zombik: a már jól ismert, dülöngélő és nyöszörgő halottak nehezítik meg utunkat, ezzel magasra tornázva a hangulatot, amely a legerősebb része a programnak. Oké, van egy elég fura befejezés (ami nekem mondjuk tetszett), a játékidő pedig kábé két óra, de alapvetően szerintem letölthetős játékoknál nem is szabad sokkal többet várni, ráadásul ott van példának a Limbo, amely szintén nem nyújtott hosszabb szórakozást, azonban hasonlóan élvezetesnek bizonyult.
A Deadlight pont ilyen kategória: rövid, de rendkívül kellemes darab, jó vele játszani, megkeresgélni az elrejtett információkat és csecsebecséket, valamint elsősorban túlélni a zombiapokalipszist. A grafika rendkívül stílusos és szép, a hangok rendben vannak, az akció pedig ahogy már írtam, a klasszikus akció-platformerek világát idézi. Felesleges többet várni tőle, mint amit nyújtani tud, de ha nagyon ódzkodsz a negatívabb kritikák miatt, ezúttal is a trial kipróbálását tudom javasolni. Nekem maradéktalanul bejött, ajánlom.









Two Door Cinema Club – Beacon

(Kitsuné)

A „viccesen hangzó bandanevek eredettörténete" versenyen a Two Door Cinema Club minden bizonnyal Top 10-es helyezést érne el, a fura szókombináció ugyanis onnan eredeztethető, amikor a banda egyik tagja a helyi Tudor Cinema nevét véletlenül félreolvasta. A háromtagú ír banda hatalmas hype-pal övezett, dance-pop-rock elemekkel átszőtt Tourist Trophy címre keresztelt debüt albuma 2010 elején jelent meg az indie sajtó üdvrivalgása közepette.
A lemezről kimásolt szingliket aztán felkapta a média, és a banda számai különféle reklámokból – és többek között a Gran Turismo 5 soundtrackjéről – támadták be a popéletet. Számtalan neves remixfelkérés (Lady Gagát kétszer is „megcsinálták") és élő fellépés (remélem sokan tomboltátok végig a frenetikus hangulatú Szigetes koncertet) után idén szeptemberben érkezett el a repeta ideje, és bár a Beacon egyike az ősz legjobban várt lemezeinek, a srácok továbbra is hűek maradtak az őket egykor felkaroló Kitsuné nevű független kiadóhoz – holott egy nagyobb céggel kötött szerződés nyilván nem kicsit lendített volna az ázsiójukon. Szerencsére azonban úgy néz ki, vannak még olyan emberek a könnyűzenei bizniszben, akiket nem (csak) a pénz érdekel. Ennél is örvendetesebb tény, hogy a Beacon teljességgel hű marad az elődje által lefektetett alapokhoz, sőt némiképp még fejleszt is az ott kitökéletesített formulán.

Erről mindenki rögtön meggyőződhet a Next Year című nyitányban, ami a TDCC legjobb oldalát mutatva a tempós ütemre a Killers legszebb pillanatait idézően értelmetlen, nonszensz szöveget pakol („Maybe someday/ You'll be somewhere/Talking to me/As if you knew me/Saying I'll be home for next year, darling"). Ami viszont olyan brutálisan jól passzol a dallamhoz, hogy a cucc rögtön belemászik a füledbe és a refrént már az első hallgatásnál garantáltan együtt fogod énekelni Alex Trimble-lel (tömegközlekedésen utazók esetében kiegyezek a halk tátogással/hümmögéssel). A Handshake és a Wake Up hozza a szokásos pörgős, bulizós hangulatot, mielőtt azonban még unalmassá válna a folyamatos pörgés, a Sun kicsit visszavesz a tempóból, csak hogy a mindentvívő Someday pengeéles gitárriffje még nagyobbat üssön.
A fantasztikus Sleep Alone szinglit gondolom, már mindenki ismeri, mely után az enyhén semmilyen World Is Mine kisebb csalódást jelent, még szerencse, hogy a Settle bombasztikus hangzása bőven kárpótol emiatt, a befejező Spring/Pyramid/Beacon hármas pedig stílusosan zár le egy stílusos albumot, ami bár a Tourist Trophy-hoz képest nem tartalmaz lényegi újdonságot, remek ellenszere lehet a szokásos őszi mély depressziónak.



Two Door Cinema Club – Beacon
(Kitsuné)

Amerikai pite: A találkozó

(American Reunion)

A nosztalgia furcsa dolgokra képes. Felnagyít, kiszínez és átalakít emlékeket, valamint 30+ éves cikkírókat csábít moziba egy olyan filmsorozat legújabb részének megtekintésére, ami a pitedugás szemléletes bemutatásán kívül egy személyben tehető felelőssé a gusztustalanságra, mint központi elemre építő gimis vígjátékok újkori elterjedéséért. Az Amerikai pite-szériához nem volt kegyes az idő, a 200+ millió hasznot hozó, zömében ismeretlen fiatalokkal teletömött első rész mára csak pár hajszállal tűnik viccesebbnek, mint a kilencvenes évek legkínosabb vígjátékaként közismert Hóbortos hétvége, amin – tenném hozzá mellékesen – a maga idejében illegális tudatmódosító szerek hiányában is szanaszét röhögtük magunkat. Ilyenkor örülök, hogy az emberi ízlés, mint olyan, folyamatosan változik.
A folytatásokra nagyjából ugyanez érvényes (a csak DVD-n megjelenő borzadályoktól most nagylelkűen tekintsünk el), megfejelve azzal, hogy harmadjára már kifejezetten kínos volt a kamaszpoénokat 30 éves emberektől látni. Ez persze mai szemmel nézve roppant ironikus, tekintve, hogy az aktuális legnépszerűbb vígjátékban komoly felnőttek viselkednek bugyuta tiniként, miközben másnaposan próbálják meg összerakni az előző éjszaka történéseit…



A klíma tehát adott volt egy utolsó közös bulizáshoz, és az AP-team tisztességes munkát végezve összetrombitálta a széria összes nagyobb szereplőjét, így már csak az volt kérdéses, hogyan sikerül az ugrás a múltból a Twitter-generációba.

A felütés kifejezetten jópofára sikeredett: egy bódító R Kelly számot hallunk, miközben a vadul rugózó ágyat mutatja a kamera... de egy beállítással később kiderül, hogy forró hancúrozás helyett Jim és Michelle hintáztatva altatja el közös gyereküket. Az érzelmi mélyponton lévő pár a címben jelzett osztálytalálkozóra történő hazalátogatástól várja szexuális életük felpezsdítését, de ahogy Jim találkozik a régi haverokkal és belefut az egykor általa babysittelt, azóta roppant csinos nővé csepperedett Karába, már sejteni lehet, hogy ebből nem sülhet ki semmi jó. A remek start után a film meglepő módon jó ideig képes tartani a színvonalat, a kellemesen visszafogottra hangolt verbális poénok ügyesen váltják egymást a sorozatra jellemző harsányabb jelenetekkel, de a mérleg nyelve szerencsére inkább az előbbi felé billen el. Ahogy Finch, Oz, Kevin, és a magát mindenkire akaratlanul rátukmáló Stifler sorra találkozik a régi arcokkal, még a szkeptikusabb nézőket is garantáltan el-elönti majd a kellemes nosztalgia.
Az ideális hosszúságon így is vagy tíz perccel átnyúló játékidő miatt azonban nem minden szereplőt sikerült úgy belevarrni a cselekménybe, hogy az kerek egészet alkosson, így míg egyes mellékszereplők cameo hosszúságú megjelenése is képes hozzátenni a sztorihoz (Sherman), addig az elvileg fontos karakternek számító Vicky-t alakító Tara Reid szinte céltalanul bolyong a vásznon.
Ez azonban közel sem akkora baklövés, mint a humoros helyzetek betetőzésének szánt házibuli és az ott zajló otromba és végtelenül erőltetett események (kivétel Oz táncversenyes videója), melyek remekül emlékeztetnek arra, hogy miért nem szeretjük az amerikai vígjátékokat. Szerencsére pont mire tarthatatlanul cikivé válna a helyzet, a fináléra egy nagy kanyarral sikerül visszarántani a filmet az első egy óra kellemes hangulatába (hozzáadott extra adag szentimentalizmussal), valamint a cucc talán legviccesebb jelenetsora is itt található Stifler és a négyes egyik szülőjének közreműködésével. Ha már szülőkről esik szó, Jim apja most is magasan a legviccesebb figura a csapatból, ahogy a szexről próbál beszélni a témában igen szemérmesnek bizonyuló fiával, az sokadszorra is képes robbanásszerű kacajt előcsalni a nézőből. Az előző részekben lefektetett sztereotípiák kivétel nélkül itt is érvényben vannak, azaz kevésbé kacifántosan fogalmazva: mindenki önmagát adja.
Ez esetünkben pont egy erős közepesre elég, ami viszont bőven több, mint amit az előző részek ismeretében várhattunk a csapattól, így ezzel a nosztalgikus hangulatú osztálytalálkozóval a Pite saga a becsúszó hibák ellenére is méltón búcsúzhat el örökre (?) a mozivászontól.



Amerikai pite : A találkozó
(American Reunion)
Műfaj: Vígjáték
Rendező: John Hurwitz, Hayden Schlossberg
Szereplők: Jason Biggs, Alyson Hannigan, Sean William Scott
Blu-ray forgalmazó: InterCom

Egy hét Marilynnel

(My Week with Marilyn)

Marilyn Monroe leszbikus volt. Ez a kétes eredetű információ állt az egyik bulvármagazin pár héttel ezelőtti cikkében, ami híven jelzi, hogy a színésznő/énekesnő/masszív popkulturális ikon hiába hunyt el tragikus körülmények között pontosan ötven évvel ezelőtt, az embereket még mindig foglalkoztatja őszőkeségének rejtélyes magánélete. Ez nem is csodálható különösebben a mai világban, amikor a színészeket „követve" a táplálkozási szokásaiktól a kedvenc klotyópapír márkájukig mindent megtudhatunk.



Az Egy hét Marilynnel talán egy lépéssel közelebb visz az igazsághoz, igaz, a film főszerepében a szoknyája után kapkodó szexbomba helyett a mozifanatikusból rendezőasszisztenssé avanzsáló Colin Clark áll, aki az '50-es években jókor volt a jó helyen, és így megadatott neki az a szerencse, hogy Laurence Olivier szuperprodukciójában, az Egy hölgy és a táncosnőben többek között Monroe-val dolgozzon együtt.
A forgatással azonban már a kezdetektől fogva gondok akadnak, mert a láthatóan zavarodott viselkedésű Marilyn rendszerint fél napos késéssel jelenik meg a forgatáson, és akkor még nem is beszéltünk a forgatókönyvvel kapcsolatos aggályairól, valamint a Paula nevű lelki tanácsadó állandó jelenlétéhez való beteges ragaszkodásról. A pengeélen táncoló produkció megmentésének érdekében Colint megkérik, hogy vigyázzon az excentrikus sztárra, és a naiv, tapasztalatlan fiú meg is tesz mindent a siker érdekében, ami azzal a kellemetlen mellékhatással jár, hogy beleszeret abba a nőbe, akihez a fél világ férfipopulációja hasonló érzelmekkel viszonyult akkoriban. A dolgokat nem könnyíti meg, hogy Monroe ekkoriban már a drámaíró Arthur Miller felesége volt, így nagyjából sejteni lehet a dolgok végkimenetelét, de hát a Titanic-ot sem a hihetetlenül fordulatos befejezés miatt nézte meg mindenki...

A Simon Curtis által dirigált Egy hét... a 2012-es díjszezon nagy esélyese volt, de a tény, hogy Michelle Williams Golden Globe-ján kívül nem igazán tudott érvényesülni a különféle gálákon, egyáltalán nem az alkotók bűne, hanem a kellemesen alacsonyra hangolt zokogófaktoré (azért a nagy szerelmi drámák sok klisséjét ki lehet pipálgatni útközben). Ez persze nekünk, nézőknek kifejezetten kellemes hír, még akkor is, ha a néhol túlzottan könnyed hangulat miatt a film helyenként súlytalanná is válik a játékidő második felére.
Pontosabban súlytalanná válna, ha Curtis nem ennyire szenzációs színészgárdát állított volna rá a projectre. Kenneth Branagh a tőle megszokott profizmussal alakítja a nyomás alatt lévő, saját érzelmeivel küzdő rendezőt, Judi Dench a forgatás tyúkanyójaként Sybill Thorndike szerepében teljességgel elbűvölő, Eddie Redmayne a szerepéhez mérten naiv és lelkes, Emma Watson pedig visszafogottan aranyos, még ha öltöztetőként nincs is túl sok szerepe.
Emlékeztek még, hogy a cikk elején azt írtam, ennek a filmnek nem Marilyn Monroe a főszereplője? Nos... nem azt mondom, hogy hazudtam, de tagadhatatlan tény, hogy a film motorja és legfőbb látványossága a szexbombát alakító Michelle Williams, aki ugyan alkatilag nem kiköpött Monroe, viszont rémisztő tökéletességgel vette át a színésznő gesztusait, viselkedését, és ahogy éppen aktuális kedélyállapotától függően, cserfesen játszik a körülötte lévőkkel, vagy a gyógyszerek és szépelgés rabjaként „meg nem értetten" fekszik egyedül a szobájában, az többet ér minden fizikai hasonlóságnál. Pontosan ez a hihetetlen átélés emeli az Egy hét Marilynnel-t magasan a többi kaptafás dráma fölé... megnyert Oscar ide vagy oda.



Egy hét Marilynnel (My Week with Marilyn) | **Műfaj:** Filmdráma | **Rendező:** Simon Curtis | **Szereplők:** Michelle Williams, Eddie Redmayne, Kenneth Branagh | **DVD forgalmazó:** Gamme Home Entertainment

Németh András – Rockssztár leszek, mama!

(Comicsmania)

A rocksztárok élete a felszínes szemlélődő által elhamarkodottan kialakított véleménnyel ellentétben nem könnyű. Képzeljétek csak el: naphosszat interjúkat adni, szórni a pénzt, videoklipeket forgatni bögyös macák társaságában, éjjelenete belopózni a leánykollégiumokba, peren kívül megegyezni a teherbe ejtett fiatalkorúak felháborodott szüleivel, ráadásul (minő fájdalom) néha még zenélni is kell egy kicsit.
Még ennél is nehezebb azonban a feltörekvő zenekarok helyzete, akiknek a fenti problémák helyett olyan kérdésekkel kell nap mint nap szembenézni, mint hogy az áram vagy a víz csekket fizessem be, vagy a lakbért.
Ilyen mindennapi problémákkal küzd a Rocksztár leszek, mama! főhőse, Johnny, aki bár már közel sem nevezhető fiatalnak és még az anyjával él, nagy tervekkel rendelkezik a jövőt nézve. Álma, hogy Ócskavas nevű oldszkúl punkbandájával befusson, így kedvenc együtteseinek küldözget demókazettákat, és egy előzenekari posztban lehetőséget is kap a bizonyításra, csak az a probléma, hogy a csapatból még hiányzik pár ember, ezért az enyhén idegbeteg Eki nevű dobosával nekiállnak felhajtani pár új arcot, ami persze nem lesz olyan egyszerű, mint amilyennek hangzik...

Németh András képregénysorozatát a világhálóval barátságban lévők már ismerhetik, hiszen a rocksztarleszekmama.blog.hu 2011. óta hetente háromszor jelentkezik új részekkel hőseink kalandjait bemutatva, most azonban végre elérkezett az idő, hogy gyűjteményes kiadásban, könyv formájában is megjelenjen a cucc. András egyébként régebben maga is gitárosként erősített egy bandát, így cseppet sem csodálkoznék, ha néhány poénról kiderülne, hogy azokat a valóság szülte.
Talán éppen emiatt hat annyira természetesnek a képregény stílusa, nyoma sincs mesterkéltségnek, a poénok nagy része üt, resztli pedig elhanyagolható mennyiségben van csupán jelen.
Az igényes módon megrajzolt képregény remekül találja meg az arany középutat mind a poénok, mind a célközönség kiválasztása során, András egyszerre kritizálja a megvetett mainstreamet és az egész zenész szakmát, viccei pedig vannak annyira univerzálisak, hogy mindenki értékelni tudja azokat.
Számomra külön öröm volt a folyamatosan bővülő magyar képregényes piacon találkozni egy olyan alkotással, ami kedvenc hobbimról szól, főleg ha annak minősége ennyire kimagasló.
3000Ft-ot sokféleképpen el lehet szórni, de az tuti, hogy a Rocksztár leszek, mama! megvásárlása az egyik legszórakoztatóbb mód rá.



Németh András – Rocksztár leszek, mama! (Comicsmania)

eszgé

„Szevasztok Elektor-Kalandorok!" (De rég is volt Dévényi Tibi bácsi eme műsora…) Pörgős hónapon vagyunk túl, több visszatérőnk is van – jaj de jó, hogy visszatértetek fiúk, nekem már nagyon hiányoztatok – és ma reggel majdnem kaptam egy szívinfarktust. Megkaptam Veronikától a Konzoltációs leveleket, és „csak" 23 oldalnyi volt Wordben (mondjuk dupla sorközzel volt, így rögtön sikerült leredukálnom). Ezúton is bocsi azoktól, akik nem fértek be, talán jövő hónapban sikerül, na de kezdjünk is bele! Krisz, te is tedd le a súlyzót, aztán uccu neki! :) J.
(Egyelőre aludni se nagyon volt időm, nem hogy edzeni, több minden más mellett a héten kezdtem bele egy esti szakba. K)

Kedves Konzolmagazin munkatársai!

Mielőtt a konzoltáció rovat e havi témájára térnék rá, szeretném megköszönni „áldásos" tevékenységeteket, amivel bearanyozzátok minden hónapban azt a napot mikor megjelenik az új Konzolmagazin. **(Köszi. Virágokat az öltözőbe! :) J.)** Internet ide, internet oda, szükség van a nyomtatott sajtóra is. A next-gen konzolokról szólva, ilyenkor az egyik szemem sír a másik meg nevet. Azért sír, mert nem igazán akarok új gépre költeni, jelenleg xbox 360-om van.
A másik szemem azért nevet, mivel ha akarom, ha nem be kell látnom, hogy lassan, ez a hardver kevés lesz, hogy az új játékok teljes pompájukban tudjanak díszelegni és az új generáció fejlődést hoz grafikai szinten, ami elég jó dolog. **(A fejlődés mindig jó dolog, de ne félj, még jó darabig kihasználható lesz az X360-asod. J.)** Őszintén megmondom nekem eddig egy játéknál tűnt fel, hogy a mostani gép már kevés hardverileg, ez pedig a Crysis 2 volt, ami elég szépen szaggatott. Ezt leszámítva én elég jól elvagyok a mostani gépemmel.
Amit remélek az új generációs x-box masinától, hogy a megjelenésükkor nem lesznek horribilis összegűek, egy reális ár mellett maradnak, amit a családok többsége meg tud majd fizetni és nem lesz luxuscikk. **(„Álmodj királylány…" :) J.)** *(Kezdetben mindenképp bőven 100 ezer feletti árra tippelnék. K)* Remélem továbbá, hogy egy olyan hardver konfigot tesznek alá, ami kitart 10 évig. *(Mármint 10 évig modernnek számít majd? Azért belegondolva ugye te is érzed, hogy ez jó nagy hülyeség. Nézz meg mai szemmel bármilyen 10 éves grafikát. K)* A játékok terén remélem érezhető lesz a grafikai fejlődés, bár nekem a mostani játékok grafikájával sincs semmi bajom, egy átlagos grafika szerintem tökéletesen megfelel, nem kell minden kis részletnek látszódnia. *(Nem csak a kis részletekről van szó, de valóban egyre több apró dologra kell figyelni, hogy minél realisztikusabbá váljon, és persze egyre több a bakilehetőség is.*
Az igazán nagy címek költségvetése és készítése már egyre inkább emlékeztet hollywoodi szuperprodukciókra. A bevétel terén is. K) Jó lenne, ha a játékok célközönsége még inkább eltolódna az átlagos játékosok irányába, ebbe a körbe szerény személyem is beletartozik, mivel a munka és egyéb családi teendők miatt nem igazán tudok időt szakítani a játékra, de néha olyan jól esik egy kicsit másnak a bőrébe belebújni, kalandokat átélni, rendet vágni a rosszfiúk között, egy jó történetet végigvinni és egy nehéz nap után nem biztos, hogy egy jó hosszú és nehéz kalandra vágynék. **(Jelenleg az a tendencia, hogy a casual felé terelődik piac. Egyrészt a telefonos app piacnak is köszönhetően… J.)** Véleményem szerint egyre több ilyen gamer lesz, hiszen az életünk, munkánk egyre szürkébb (sajnos), nőnek az elvárások, a befizetendő adók (bla, bla), így szerintem egyre többen fognak fordulni egy másik valóság felé, ahol ha egy kis időre is, de „te" lehetsz a főhős. **(Hát itt most eléggé általánosítottál. Nem feltétlen értek egyet vele. J.)** Szerintem a kiadók sem bánnák, ha a játékukat szélesebb réteg venné meg. *(Te aludtál az elmúlt 10 évben? Vagy ez egy régebbi levél? Már rég megtörtént, hahó! K)*
Az új generációs gépek irányításáról még nem beszéltem, nekem nincs kinectem, de az új generációs gépekben remélem alapvető dolog lesz és pontosabb, fejlettebb lesz, mint a mostani. Tök jó lesz kézzel irányítani, tisztára mint egy sci-fi filmben, arról nem is beszélve, hogy a családom mekkora röhögő görcsben törne ki, ha meglátna zumba-fittnesszeni.
(Én nagyon nem így látom, a mozgásérzékelés és a precíz irányítás szerintem még nincsenek felhőtlen viszonyban. Személy szerint külön választom a komoly címeket, és a gyerekeknek vagy buliba szánt Kinectes/Move-os mókákat. K)
A kinect mellett remélem megmarad a kontroller is, mert annál jobb, kézre állóbb irányítással még nem találkoztam, az egér, billentyűzet, valahogy nekem „nem gyere be". Továbbá, ha minden igaz nekem és a feleségemnek nemsokára kis gyerkőcünk lesz és szerintem ő is elég jól elbohóckodna a kinect-tel, szóval remélem be lesz építve az új konzolba. **(Szerintem be lesz építve, sőt más platformon lesz még más meglepetés is… :) J.)** *(Neki tökéletes lesz. De hogy nagyon őszinte legyek, kb. azok azonosítják a 360-at a Kinectes címekkel, akik filmekből/reklámokból ismerik a konzolt. K)* Hát ennyi én ezt várom az új generációtól.
Remélem nem untattalak bennetek levelemmel és bekerülök az újságba(álom, édes álom).

Üdv: egy nagy rajongótok: F. Tibi!

(Az álmod teljesült! :) J.)

Sziasztok Mindenkinek!

Szinte minden hónapban megfogadom, hogy írok nektek, csak az életem pörög mint egy mókuskerék. Valamint nem nagyon tudtam (akartam) a szokásos „Fúj WAREZ"(amivel persze maximálisan egyet értek), „A mai játékok gyatrasága"(Amiről már írtam is régebben egy levelet és köszönöm, hogy tetszett és bekerült) témákhoz hozzászólni. **(Minket nem untatsz ezekkel a témákkal, max. csak nem kerül be a konzoltációba! :) J.)** Mielőtt viszont kis storymat elkezdem, mindenképpen megjegyezném, hogy a lap számomra most van a csúcson kinézetben, tartalomban, mindenben!
Az e havi 24. szám borítóját, nem lehet megunni. Nagyon jók a színek, a kép, a grunge-os pacák a feliratok hátterében. Imádom!
(Eszembe jut még nyárról egy sznob okostojás, aki pont ezt fikázta. K) Én személy szerint nagyon örülnék, ha minden számban lenne egy konzol magazinos poszter, az aktuális borítóval. :P Persze elhagyva a vonalkódot, és egyéb töltelékét róla. Na de ez csak egy álom, hangosan gondolkodtam. :D **(Köszi, igyekszünk minden hónapban kihozni a maximumot magunkból, Krisz például Kaukázusi kefirrel… :) J.)** *(Ezen még mindig nem tudod túltenni magad:) Tudom, hogy a sör meg a cigi a menő, de én sajnos szeretek ilyen befásult egészséges lenni. K)*
Viszont amiért billentyűzetet ragadtam, egy szerintem tanulságos történet, igaz inkább PC vonalon. **(Vegyük úgy, hogy meg sem hallottam ezt a két betűt. J.)** Júniustól bekerültem a nagybetűs ÉLETbe, elkezdtem dolgozni. *(Jujj! K)* Irodatechnikai cég, nagyon jól érzem magam, és a munkatársak is jó arcok. **(És a titkárnők? ;) J.)** Jött velem egy srác, akit Árpinak hívtak.
Kicsit magának való gyerek volt, de hamar megtaláltuk a gamekben a „közös hangot".
Ez azért idéző jelben van, mert ő PC-s én meg PS3-as vagyok. De egész jól eldumálgattunk. Ezzel nem is volt gond, de ő beteges szinten tolta a WOW-ot. *(Mi is „ismerünk" egy nagy WoW-ost, lehet a barátod ártatlan kezdő hozzá képest… K)* Reggel hulla fáradtan bejött dolgozni, többször is rászóltak, hogy próbálja meg gyorsabban csinálni a munkát. Mivel az élete a nappal meló fél 4-ig, utána reggelig instázás(vagy mi) volt, nem nagyon tette oda magát.
Pedig próbaidőn vagyunk(voltunk). **(Láttam már hasonló esetet, én például ezért nem merek belekezdeni egyik MMO-ba sem. J.)**
Az első számomra meglepő és felháborító kijelentése az első túlórám előtt volt. Megkérdeztem tőle, hogy „Árpi te nem maradsz túlórázni? Egész jó pénzt kapunk, és tudom, hogy szükséged van neked is a cashre." Erre ő azt válaszolta, hogy „Nem mert 6-kor fightolunk a spanokkal WOW-on!". **(Nem semmi. Bár gondolom anyuapu rendszeresen támogatja anyagilag… J.)**
Én csak álltam és néztem, nem tudtam, hogy sírjak vagy nevessek. Komolyan már ez fontosabb egyeseknek? Utána pár nappal beszélgettem vele, próbáltam elmagyarázni neki, hogy ha így folytatja kirúgják. Erre ezt válaszolta, „Nem gáz, ha jól csinálom a WOW-ból is meg lehet élni.".
Úr Isten! Láttam a szemében az agymosás jeleit, üresek, és vörösek voltak a hajnalig tartó online karakter nevelésétől. Akkor mondtam le róla.
Rá két napra a műszakvezetőm ment oda hozzá, hogy „Árpi, egy cseppet gyorsabban, és több odafigyeléssel csináld", mire az ő válasz „Nem fog gyorsabban menni!" volt. Délután már nem dolgozott nálunk. **(Igazából meg is érdemli! J.)**
Ami gondolom nem hatotta meg, mert így napi 48 órát a WOW előtt tölthet. Nem mondom én is imádok játszani, bár sajnos így a meló miatt kb. 2 hónapja nem volt szegénykém bekapcsolva.
A hétvégét meg a drága szerelemmel (Vivien) és a barátaimmal töltöm inkább. Meg persze a zenekarommal koncertezünk(Helo Zep!).
Nyár van emberek! Ilyenkor tényleg bűn a TV, vagy monitor előtt ülni! Elszomorít, hogy nem csak Árpi az egyetlen, aki erre a sorsra jut.
Ez nem a játék hibája, hanem a szülőké szerintem! Akik nem mondják a fiuknak/lányuknak, hogy pici szíven csücske, gyere ki és nyírd le a füvet, segíts egy kicsit itthon, vagy menj ki a szabadba a haverokkal. Persze több forrás is lehet, eme modern járvány kialakulásának.
Szerintetek mik lehetnek még az okozói? Hát ezt szerettem volna megosztani veletek. Csak így tovább KONZOL TEAM!

Üdvözlettel Szüchi

(Tényleg nagyon sok oka lehet annak, amiért valaki nem tud elszakadni egy ilyen kaliberű játéktól. A szülők általi hiányos nevelés is lehet egy ilyen ok, de elsősorban minden ember a saját maga cselekedeteiért felelős. Ha szociális kapcsolatok kialakítására képtelen a való életben, és csak a virtuálisban megy, az már elég nagy baj. J.)
(Túl van magyarázva. Szerintem szimplán belecsöppent, ott találta meg a haveri körét, és mivel más nem motiválta, nem is akart változtatni. K)

Sziasztok Konzoltációsok!

Először is had meséljem el nektek első „találkozásomat" veletek! 2000-et írtunk. **(He, miva'?! J.)** *(Psszt! Ne zavard, a magazinokhoz beszél.*

Inkább figyeld, milyen édes. K) Még nem volt konzol háború, se online játék, se DLC. Nagyban ment a PSX-es korszakom amit szüleim nem nagyon díjazták. Édesapámmal betértünk egy újságoshoz amikor is megpillantotta egy újság címlapját és a következőt mondta jó neveltetésem érdekében: „Na ez a csajt nézd fiam! Ez ám a jó buksza".
Majd miután belelapozott, rádöbbent hogy nem az általa kedvelt felnőtt újságok egyikét tartja a kezében átadta nekem, mondván engem lehet jobban érdekelhet. Ez az újság az 576 konzol magazin 2000. januári száma volt, a címlapon a meztelen Lara Croft-al! **(Ja már értem. Az egy másik cég volt, nem mi, btw. :) J.)** *(Martin bírta a csajos címlapokat. K)* Belelapoztam és hát nem benne volt egy komplett végigjátszás és teszt is a Tomb Raider: The last revelation-höz Bagó Péter tolmácsolásával? **(BP-vel csak az a bajom, hogy állandóan rohan, és már több hónapja tolódik a beígért sörözés. :) J.)** *(Hát ez olyan szomorú…K)* Azonnal beleszerettem a magazinba és onnantól nem volt megállás.
Szépen lassan a korábbi számokat is beszereztem postai úton tőletek amiért külön köszönet nektek. **(Mondom: másik cég. Nekik köszönd! :) J.)** Azóta sokat változtatok, de persze a jó irányba. Emlékszem még hány rajongótok kérte anno a csevegő rovatban, hogy csináljatok magatokról egy csoport képet, de ha jól emlékszem ez sosem történt meg. **(A 100. számban mintha lett volna, úgy emlékszem. J.)** *(Csináltam az egyik csevibe egy színész-hasonmás összeállítást, illetve a 100.-ban tényleg volt egy bemutatkozás mindenkitől, már aki vállalta az „arcát", nem pedig valami béna figurakép mögé bújt. K)* Kiadtatok egy dvd-t amit a 2003-as E3 expón készítettetek. Martin elkezdett beleszólni a tesztekbe. *(Emlékszem. K)* Aztán beköszöntött a 2006-os esztendő amikor szomorúan kellett megtudnom, hogy az 576 konzol magazin megszűnik. Mondanom se kell, azóta egy darab játékokkal foglalkozó újságot sem vettem egészen mostanáig. *(Ezt hívják sztrájknak. K)*
Minap sétáltam az utcán és egyszer csak megpillantom az újságosnál a Konzol magazint. Azonnal lekaptam a polcról, hogy megtudjam, vajon ez tényleg ti vagytok-e srácok, vagy csak valaki más próbálkozik. Megpillantom Martin és Böjtös Gábor nevét és azonnal leesett, hogy jó helyen járok! **(Leigazoltuk a „nagyokat" és bővültünk sok „új, de tökös" arccal, ja és még Krisz is itt van! :) J.)** *(Ugyan már, hol vagyok én a nagy Böjtiéktől… mondjuk a srác tényleg kissé benézte. MPeti szimplán minél több arcot kívánt összeszedni az említett magazinból. De mivel 4 és fél évet húztam le ott, így sok minden ismerős, amit említ a levél. K)*
Köszönöm nektek Srácok hogy újraindultatok!

Egy régi olvasótok: Tyutyesz

(Örülünk, ha tetszik a magazin. Írjál máskor is, de akkor már lehetőleg Rólunk! ;) J.)

Sziasztok

Mindenekelőtt szeretnék gratulálni az újsághoz, zseniális amit hónapról hónapra összehoztok. **(Van meló vele bőven, úgyhogy örülünk, ha ilyen visszajelzések jönnek! J.)** Lassan már 2 éve veszem a lapot, szerintem nagyon jó hogy a játékokon túl más témákkal is foglalkoztok. De ami miatt most írok az egy cikk, amely a július-augusztusi lapban jelent meg. Még pedig a Pókember- dosszié. Gondolom nem én vagyok az egyetlen aki kiskorában rajongott a szuperhősökért. (nálam ez pont az X-Mennél csúcsosodott ki, egy időben hatalmas fan voltam). Ez a dosszié végre világossá tette hogy a Pókember-univerzumban Ki?Hogy?Mit?MIért?. Esetleg egy másik szuperhős-univerzum is boncolásra kerülhet, akár úgy, hogy egy hozzá kapcsolódó játék megjelenésekor? **(Bármi megtörténhet! Tessék Böjtösnek valami állatot feláldozni egy pogány oltáron, hátha... :) J.)** ***(Egy kérem is megteszi. Az állatokat meg ne tessék bántani. BG)*** Hát kb. ennyi, az aktuális téma nekem nem fekszik, 15 éves hetero srác vagyok és Krisz amúgy is annyit gyúr hogy nem lenne ideje rám :(**(Azért ne mondj le róla, ki tudja, mit hoz a sors! :) J.)**
Remélem jól telt a nyár, viszlát Szeptemberben.

Watta

P.S. 3 hete elővettem a GTA San Andreast csak úgy poénból régi XBOXon (sztem olyan már csak nekem van :D) és csakúgy beletettem 20 órát...ezt csak azért osztottam meg mert retrogémerkedni „raj"..bár egy 8 éves játékról merész ezt állítani, de tőlem csak ennyi telik. **(A szándék a fontos! :) J.)**

Hello!

Egy 18 éves gót csaj vagyok, **(Hú apám, ez is jól indul! Böjtös, gyere csak, neked való levél! :) J.)** ***(Vagyok, vagyok, helló-mizu, legózunk? BG)*** a keménymag fajtából, aki még a suliba is fekete szemhélyfestékben és sok extrém ékszerre jár, a hajamat viszont az emo ihlette XD. **(Most miért kellett a végét elrontanod??? ;) J.)**
Nincsenek barátnőim és fel is háborodtam a júliusi „a lányok játék fóbiája" cikken, főleg azon, hogy a „Silent Hillt és a Dead Spacet dugjuk el a barátnőnk elől" mert azok a kedvenceim!!! **(Állcsúcson rúgom Szasát, de csakis miattad! :) J.)** (fekete xbox-on játszok) a DS főleg, valami iszonyat jó, de az Alice: M.R. és a Resident Evil is a szívem csücske, örültem nagyon a 6. részről szóló cikknek - Jake Wesker fia? O.o az anyja? - Nem tudom, mennyi lány szokott még játszani, de eddig akikkel barátságot kötöttem, mind játszanak szívesen valamilyen játékkal. **(Khmm … az a piszkos fantázia … na de inkább nem mondok semmit! :) J.)** ***(Én is elrévedeztem egy picit. BG)*** Na mondjuk én csak animés csajokkal barátkozom, egyértelmű hogy játszanak is, hisztis plázaribik kíméljenek. A nyári mondoconon Alice Madness Returns fanart (sok női rajongója van) rajzolása közben ismerkedtem meg egy gamer fiúval, akivel összejöttünk, és annak ellenére, hogy legtöbbet a játékokról beszélgetünk és PC-n vagy XB-n játszunk ha találkozunk, egész jól alakul a kapcsolatunk XD Ő a Devil May Cry-t akarja megszerettetni velem, én meg vele a Resident Evil-t ^^. **(Idővel lehet, hogy mást is meg akar majd szerettetni veled, de ne hagyd magad! :) J.)** Már alig várom az őszt a RE 6-al, a filmel és az új animével, de az Assassin's Creed 3-ra és Dead Space 3-ra is már csorgatom a nyálam *-* RE RULZ! Leon vs. Chris /../ Na jó, zárásképp lenne egy kérdésem, hogy a kedvenceimen kívül milyen külső nézetes túlélő-horror játékot tudnátok még ajánlani xbox-ra? **(Ezt a kérdést átpasszolom Krisznek. J.)** *(The Suffering, Obscure, Fatal Frame, The Thing. BG)*

köszi: K. Eliza - zombifalváról

UI: Véleményt alkotni nem tudok, mert én sem tudhatom, hány darkos csaj van még akik szeretnek játszani még a véres játékokkal is, vagy van e olyan beteg aki még élvezi is hogy apríthat és néha jól megijedhet, de egy biztos: az én anyám is utálna fogja a Dead Space 2-őt.



+ egy jó kérdés: a Dark Soulsal hogy lehet játszani? XDD *elrohan mindenki mellett* **(Jó esetben kontrollerrel! XD J.)** *(Szerintem itt valaki szórakozik Böjtivel. Vagy Böjti velünk. K:)*

A hónap levele

Üdv, konzolosok!

Belegondoltatok már abba, hogy milyen következményei vannak egy általad irányított játékhős cselekedeteinek? Hányan lettek özvegyek és gyerekek árvultak el annak következtében hogy egy hadseregnyi katonát elimináltál egy-egy játékban? Ugyanis önző módon csak a saját kis küldetéseidre gondolsz mindig, Te vagy a jó, az abszolút pozitív hős, közben meg százszámra temetik a férjüket (biztonsági őrök a játékban akiket kivonsz a forgalomból).
De várjunk csak...hogyan temethetnék el őket, ha a lelövésük után egyszerűen eltűnnek, köddé válnak?! Ki értesíti a hozzátartozókat? Valahogy nem értem. Elhatároztam, hogy utánajárok videojátékokban bemutatott dolgoknak. Kipróbálom, hogy az életben meg lehet e ilyeneket csinálni, mint lépcsőn felfele bukfencezni (Uncharted 2, Shadow of the Colossus), vagy tudok e két lépést a falon futni (Prince of Persia), vagy tudok e az ablakpárkányba kapaszkodni és onnan a Gizi néni párkányára ugrani a muskátlikba kapaszkodva? Bevallom, kb 2 métert másztam az ereszcsatornán, átugrottam Jóska bácsi erkélyére, egy virágcserepet levertem és egy ‚azanyád' kiáltást hallottam bentről! Hát nem villant fel az égen a jobb felső sarokban a trófea sem, a csilingelő hang az eltörő cserépé lehetett, de a tenyerem nem a kontroller szorgos markolatától izzadt, és valóban többet mozogtam, mint a move előtt, hiszen olyanom nincs is. Na, gyorsan mentettem egyet: az életemet, és hazafutottam. Ennyi!

üdv, KovZsi

(Ez jó volt!!! Nem tudom, mit szívtál eme levél megírása előtt, de ilyet kérek én is! :) J.) *(Ok, részemről a hónap levele, ezen szakadtam. K :))*

Zárul e havi mókatárunk, köszi mindenkinek a levelet, jöhetnek még ilyenek következő hónapban is! Mivel azon kísérletünk, hogy Krisznek párt találjunk, nem jött be (szívás haver, én megpróbáltam segíteni), így akkor dobok fel másik témát. Jövő hónapban izzíthatjátok a pennákat, klaviatúrákat és jöhetnek a velős vélemények és dícséretek az írókról/íróknak! Ne kíméljetek senkit, az üzeneteket a konzoltacio@konzol.eu-ra küldjétek, a határidő október ötödike. Addig is legyetek rosszak! *(Nagyon kedves tőled Jedi, de ha tudnád…K;)*

Csumi: JediEco és *Krisz*

IMPRESSZUM

KONZOL magazin
Konzol - a videojáték magazin
info@konzol.eu - www.konzol.eu

ISSN 2061-8808
Megjelenik havonta

Kiadó

Konzol Magyarország Kft.
1151 Budapest Visonta u. 1-2.

TERJESZTÉS
Lapker Zrt. és alternatív terjesztők

Szerkesztőség

LAPTULAJDONOS
MORVAY PÉTER / morvay@konzol.eu

FŐSZERKESZTŐ
BÖJTÖS GÁBOR / bojtosgabor@konzol.eu

GRAFIKA ÉS TÖRDELÉS
NAGY VERONIKA / veronina@konzol.eu

KÜLSŐ SZERKESZTŐ
VAJDICS MARTIN

AKTUÁLIS SZÁMUNK ÍRÓI:
BÖJTÖS GÁBOR, DUKE, DZSEK, ESZGÉ, FOXHOUND, GYURICZA PÉTER, HPETI, JEDIECO, KEVINY, KRISZ, KRONNAS, MARTIN, PICACHU, RBALY, ROLMANUS, SZASA, VERES MIKI

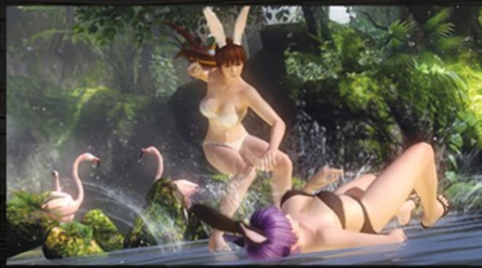
HIRDETÉSFELVÉTEL
MORVAY PÉTER / morvay@konzol.eu

Előfizetés

Konzol Magyarország Kft.
1151 Budapest, Visonta u. 1-2.
www.konzol.eu/elofizetes.php
elofizetes@konzol.eu

DIGITÁLIS ELŐFIZETÉS
www.dimag.hu/konzolmagazin

OKTÓBER KÖZEPÉTŐL



Dead or Alive 5
Férfi játékosok előnyben, elvégre a DoA-széria alapvetően a küzdősportokra összpontosít, nagy fegyvertény a női karakterek domborulatainak kidolgozása, amely a játékosok figyelmét is képes elvonni a küzdelmekről.
A beharangozókat elnézve ezzel a fejlesztők is tisztában vannak, mivel nagy erővel összpontosítottak az említett testrészek technikai megvalósítására, ettől függetlenül a sorozat ötödik epizódja elsősorban bunyós darab, amitől a korábbi részek alapján sokat várunk.
Látványos küzdelmek, ötletesen kialakított pályák, egyéni küzdőstílusok, táncszerű mozgás. Amennyiben ezeket megkapjuk, a cicik miatt sem fogunk tiltakozni.



Dishonored
Pont egy éve hallottunk és láttunk először komolyabb információkat és bemutatókat a steampunk környezettel bíró Dishonored kapcsán, amely előreláthatólag az intelligensebb programok sorát fogja gazdagítani. Lopakodás, orvtámadás, különleges képességek – mindez pedig egy nagyon sötét, meglepően stílusos és egyedinek mondható világban. Mindenképpen sikervárományosnak tűnik a játék, amellyel kapcsolatban a kiadó is folyamatosan fenntartja az érdeklődést.
Talán egy új Assassin's Creed/Thief van születőben? Egy hónap múlva többet fogunk tudni, az elvárásaink azonban magasak. Remélhetőleg nem véletlenül.



FIFA13
Vége a nyári uborkaszezonnak, ez egyértelműen látszódik a megjelenési listákat böngészve, illetve az alapján, hogy lassan érkeznek az évente esedékes slágerjátékok, mint például a FIFA aktuális epizódja. Az EA egyik legnagyobb brandje természetesen nem kínál mást, mint az idei csapatokat, javított motort, igazi közösségi élményt, már amellett, hogy a rajongók több száz órát beleölhetnek kedvenc labdajátékuk virtuális másába – online és offline egyaránt.
Mi is kíváncsian várjuk a komolyabb újításokat, mindenesetre az a tény, hogy a FIFA rövidesen megérkezik, minden gamer számára üdítő esemény: a küszöbön állnak az őszi és téli címek, amelyekért érdemes volt végigkoplalni az elmúlt hónapokat.



Resident Evil 6
Fogalom, igazi klasszikus a franchise, amely ezúttal semmit nem bíz a véletlenre, elvégre a hatodik epizód mind a játékmenetet, mind a játékidőt megtriplázza a több szereplő egyéni történetszálainak köszönhetően, ráadásul az eddigi főhősök mellé Ada Wong is visszatér, ami a rajongóknak külön öröm lehet.
Az eltérő karaktereknek köszönhetően a változatosságra nem lehet majd panasz, nekünk mindösszesen annyi a kérésünk, hogy az akcióorientáltabb küldetések mellett legyenek majd ijesztőbb, horrorisztikusabb missziók is, amelyek a széria kezdeti időszakára voltak jellemzők. Szeretnénk már rettegni is – erre pedig talán most esélyünk is lesz.

Partnereink